



*Сад фантастических наслаждений
Создано для использования с настольными ролевыми играми старой школы и их
современной роднёй*

Сады Уинн

Приключение для настольных ролевых игр старой школы и их современной родни.

Автор – Эмми "Cavegirl" Аллен.

Все иллюстрации из открытых источников. Исходные работы авторства Arthur Rackham, Virginia Frances Sterrett, Harry Clarke, Aubrey Beardsly, John Dixon Batten, Dugald Stewart Walker и других.

Перевод, редакция, вёрстка – Zoid ZZX

Распространяется бесплатно с разрешения автора.

Если вам понравилось это приключение, вы можете купить оригинал здесь:

<https://www.drivethrurpg.com/product/237544/The-Gardens-Of-Ynn>

или поддержать автора на её Patreon

<https://www.patreon.com/EmmyCavegirlAllen>

От автора: Лично я считаю законодательство в области интеллектуальной собственности полным бардаком. Делайте с этим приключением, что хотите, тащите из него любые идеи, копируйте его. Если вы захотите убрать моё имя и продавать его за деньги, это некоторым образом сделает вас мудаком, но я вас останавливать не буду.



Dying Stylishly Games

Часть 1: Введение

Что такое сады Инн?	7
Как попасть в сады Инн?	7
Как персонажи игроков узнают об этом?	7
Как вести приключение	8
Бег напролом	9
События	9
Лагерь	9
Магия в Инн	9
Между местами	10
Жизнь и Инн	10
Структура Инн	10
Обитатели	11
Места	12
Подробности	12
События	13
Дневные встречи	14
Ночные встречи	14

Часть 2: Места

Башня	16
Винотека	17
Газебо	17
Галерея масок	18
Грибные грядки	19
Двор фонтанов	20
Инкубационные грядки	20
Кладбище	21
Кострище	22
Лабиринт живых изгородей	22
Ледовый каток	22
Лес	22
Мавзолей	23
Оранжереи	23
Паровые трубы	24
Питомник	24
Плодовый сад	24
Поселения	24
Пруды	25
Рассады орхидей	25
Резервуары сращивания	26
Решётка для лоз	27

Руины Инн	27
Сад на обрыве	28
Сад растений	28
Сад роз	29
Сад шёлка	29
Скульптуры	29
Стрельбище	29
Театр теней	30
Театр вивисекций	31
Ухоженная лужайка	31
Шахматная лужайка	31
Шестерни	31
Электродинамические заросли	31

Часть 3: Подробности мест

Болтающееся	33
Гипнотическое	33
Гнёзда	33
Граффити	33
Гул	34
Дверь наружу	34
Завораживающее	35
Заморожено	35
Запутанное безумие	35
Затоплено	35
Куча сокровищ	35
Механические части	35
Мёртвые исследователи	36
Мёртвые птицы	36
Невесомость	36
Паразитное	37
Парящее	38
Пение	38
Перевернуто	38
Плодородное	39
Плотское	39
Покрыто плавающим	39
Пропасти	39
Пусто	39
Светящееся	39
Серебряная филигрань	39
Сожжено	39

Скелеты ши.....	40
Стальные каркасы.....	40
Стеклянная крыша.....	40
Стеклоплавильные трубы.....	40
Тлеющее.....	40
Фонарь.....	40
Хищное.....	40
Хорошо ухоженное.....	41

Часть 4: Бестиарий

Бармаглот.....	43
Белые обезьяны.....	43
Богомол.....	43
Бутылочный краб-отшельник.....	43
Василиск.....	43
Гибридный зверь.....	44
Гигантская лягушка.....	45
Гигантская многоножка.....	45
Голем-садовник.....	45
Голубые лисы.....	45
Грёза.....	46
Дракон.....	47
Единорог.....	48
Животные-слуги.....	48
Слуги-рыбы.....	48
Слуги-лягушки.....	48
Слуги-хорьки.....	49
Зверь рыкающий.....	49
Идея Шипов.....	50
Изумрудная змея.....	52
Компостные микониды.....	52
Медуза.....	52
Механическая газонокосилка.....	53
Механическая газонокосилка.....	53
Моховые крысы.....	53
Ожившая статуя.....	53
Ораины.....	53
Паразитная оса.....	54
Пастух деревьев.....	54
Плотоядное растение.....	54
Прыгающая лампа.....	55
Пустые балахоны.....	55
Растительные скелеты.....	55

Ржавые шмели.....	55
Розовые девы.....	56
Саламандра.....	56
Свечной голем.....	57
Стеклоплавильные птицы.....	57
Стеклоплавильный дворецкий.....	57
Тень.....	57
Ходячий топиар.....	57
Ходячий пудинг.....	58
Ходячий улей.....	59
Цветочные пауки.....	59
Червь.....	59
Черепашка-бонсай.....	60
Черепашка-бонсай.....	60
Чёрный кот.....	60
Шахматный набор.....	60
Король.....	61
Ферзь.....	61
Ладьи.....	61
Конь.....	61
Слоны.....	61
Пешки.....	61
Ши.....	62

Часть 5: Полезные таблицы

Стили садов.....	65
Необычная флора.....	65
Истинные изменения.....	66
Косметические изменения.....	67
Сокровище.....	68
Способности оружия.....	69
Оружие.....	69
Я обыскиваю тело.....	70
Я обыскиваю клумбу.....	70
Запасы еды.....	71
Собранная еда.....	71
Слухи в Инн.....	72
Сны и знамения в Инн.....	73
Потерявшийся перевёртыш.....	74
Если Идея Шипов достигнет реальности.....	75



Часть 1: Введение

Я написала это приключение, чтобы выбраться из творческого застоя, мне понравился результат, и я его облагородила. Мне кажется, что играм легко сместиться в более тёмном направлении, и подобрать под непредсказуемую смертельность игр старой школы особенно мрачную и жестокую атмосферу. Мне хотелось отойти от этого к чему-то, что, хотя и не особо приятно, имеет более лёгкий тон. К сеттингу, в котором солнечный свет – основная погода.

Я всё ещё храню тёплые воспоминания о себе самой лет примерно десяти, сидящей сентябрьскими ночами, когда мне уже положено было спать, но ещё не было совсем темно, пожирая Алису, книги по D&D, Нарнию, Хоббита. Моя жизнь была не очень приятной, но эти книги и придуманные миры были восхитительны. Они, наверное, и сохранили мне рассудок в десять лет.

Я хотела игру, которая попыталась бы запечатлеть это ощущение, вместо цинизма и грязи взрослой жизни. Вот моя попытка.

Мои тесты проходили с использованием ужасного кровосмешения S&W, LotFP, моих собственных домашних правил и кусочков из исходной фэнтезийной ПРИ. Содержимое должно очень просто адаптироваться под вашу любимую систему, если она хотя бы в общих чертах следует модели старой школы. В случае более современных игр, вам придётся поработать в части специфических механик, но мои идеи вам могут понравиться. Даже если вы не будете водить это как самостоятельное приключение, некоторые отдельные столкновения, таблицы и монстры могут сами по себе наполнить игровую встречу.

Структурно "Сады Инн" несколько больше подземелья, через которое вы проносите за несколько встреч, но не настолько велики, чтобы быть полноценным сеттингом для длительной кампании. Поместите Инн в свой сеттинг и сады превратятся в место приключения, в которое персонажи игроков могут приходить, когда захотят. Каждый раз, когда они заходят, вы процедурно генерируете для них пойнт-крол, в котором вещи становятся всё более и более странными по мере продвижения. Вы создаёте сеть интересных мест и связей между ними. Каждое путешествие отличается от других.

Предназначено для более низкоуровневых групп. Довольно смертоносно для персонажей 1 уровня. Группы около 9 уровня и выше будут, скорее всего, иметь достаточно тузов в рукаве, чтобы с лёгкостью справиться со значительной частью содержимого. Наверное, уровни 3-5 подойдут лучше всего, но, честно говоря, баланс не особо важен.

Вещи, которые меня вдохновляли, в случайном порядке: Laputa - Castle in the Sky (Studio Ghibli), Alice Through the Looking Glass (Lewis Carrol), фильмы Studio Ghibli, Made in Abyss (Akihito Tsukushi), A Red And Pleasant Land (Zak Smith), книги Narnia (CS Lewis), Changeling: the Dreaming (White Wolf), музыка групп SubRosa и Earth, Changeling: the Lost (также White Wolf), Lacuna (Jared Sorenson), Castle Gargantua (Kabuki Kaiser), The Stygian Garden of Abelia Prem (Klint Crause), рассказы авторов Algernon Blackwood and Arthur Machen.

Разные замечательные засранцы в /osrg/. Вы знаете, кого я имею в виду.

Старые сказки, до того, как их вычистили.

Фантазия.

Наслаждайтесь.

Что такое сады Инн?

Инн – это перпендикулярный мир. Сравните это с концепцией параллельных миров: из любого места реального мира вы можете добраться до его эквивалента в параллельном мире. У любого места есть своя параллельная версия, просто немного смещённая. В то же время перпендикулярный мир существует под прямым углом к реальности. Пересекая реальность в определённой точке, перпендикулярный мир становится всё менее похож на неё, чем дальше по нему продвинулись.

Инн – это всего лишь один из бесчисленного многообразия таких миров. Он выглядит как огромный сад, ныне заброшенный, заросший и лежащий в развалинах. Некогда это место было миром утончённой роскоши, но его хозяева давно умерли, и поддерживающие его машины обветшали.

Это место стало жертвой психологического апокалипсиса, Идеи Шипов, меметического вируса, который пронёсся здесь, искажая разум и даже сами структуры реальности. Это безумие по-прежнему витает здесь. Сейчас оно в спячке, но наполняет собой ландшафт. Тропинки закликиваются сами на себя, ориентиры меняют положения. Это место выглядит безумно, потому что оно безумно.

Как попасть в сады Инн?

Для тех, кто обладает знанием – процесс прост.

В любом саду в любом месте (в любом месте, где есть сад – даже из Ада можно выбраться таким образом, если найти в нём сад) найдите стену, покрытую плющом, лозой, мхом или чем-то подобным. Очистите стену от растительности и, используя мел или уголёк, нарисуйте на ней реалистичную дверь (с замочной скважиной, петлями и дверной ручкой). Напишите над дверью:

"Инн, от [текущего места]".

Отойдите, чтобы рисунок не был виден, и по возвращении он будет заменён настоящей дверью. Когда дверь откроется, на другой стороне будут сады Инн. Дверь останется на месте целый день, после чего она растает, как

будто никогда не существовала, а оставшиеся в садах застрянут на другой стороне.

Как персонажи игроков узнают об этом?

Сделайте бросок по таблице ниже. Источник информации упоминает только определённую стену в определённом саду, но подойдут любые.

1. Старый садовник рассказал им в пабе. Один из его друзей по ошибке прошёл сквозь дверь, а вернулся совершенно спятившим.
2. Наняты местной гильдией волшебников, чтобы исследовать найденный ими странный портал.
3. Они нашли старую книгу ("Путешествия по Инн") на рынке. Она написана старым эзотериком, описывавшим свои путешествия. Текст очень старый и с трудом поддаётся переводу.
4. Все в городе сплетничают о Безумной Хетти, которая нарисовала дверь, прошла сквозь неё в мир фей, и не вернулась.
5. Персонаж игрока получает в наследство от умершего родственника небольшой коттедж в сельской местности. В красивом маленьком саду есть подходящая стена. На тумбочке у кровати написана инструкция, как попасть в "другой сад", и строгое предостережение не пользоваться ей.
6. Городская стража гналась за Чёрным Алоизием, волшебником-вором, до местного парка, где все видели, как он нарисовал дверь и убежал в неё. Если вы последуете за ним и приведёте его обратно – получите вознаграждение.

Как вести приключение

Когда персонажи делают первый шаг в Инн, бросьте к20 по таблице мест, чтобы определить, куда ведёт дверь. Кроме того, бросьте к20 по таблице подробностей для деталей места, и таблице событий, чтобы определить, что там происходит.

Вы будете создавать карту Инн каждый раз, когда персонажи игроков будут его посещать. Возьмите лист бумаги. Сверху в центре запишите место, в котором зашли персонажи. Это слой 0. Здесь у игроков есть три варианта действий. Это:

I. *Остаться здесь.*

II. *Двигаться вглубь.*

III. *Двигаться назад.*

Когда игроки *остаются здесь*, они остаются в том же месте. Каждый ход после первого, делайте бросок на события.

Когда игроки *движутся вглубь*, проведите линию от их текущего положения вниз и запишите место, которое они находят в конце.

Сделайте бросок по таблицам на странице 12 для определения места и его подробностей: к20 плюс уровень, на котором они теперь находятся. То есть, первый раз, когда они *идут вглубь*, то попадают на уровень 1, так что бросайте к20+1. Если они пойдут дальше оттуда, это будет уровень 2, значит бросайте к20+2.

Соберите вместе результаты. Полученное броском место даст вам ядро окружения, а подробности его модифицируют.

Из любого места игроки могут *двигаться вглубь* несколько раз. Каждый раз проводите новую ответвляющуюся линию от текущего места.

Когда игроки *движутся назад*, они путешествуют обратно, вверх по линии, к ранее посещённому месту. (Это, скорее всего, предыдущий слой, но карта может становиться достаточно сложной, когда игроки возвращаются назад и находят дороги, соединяющие разрозненные места). Они снова могут *остаться здесь*, *двигаться назад* или *двигаться вглубь*, либо в место, где они уже были, либо в новое место (набросайте его).

Движение вглубь и движение назад занимает ход, пока игроки ищут проходы.

Инн смещается и перестраивает себя. Пока игроки не проверят, следующее место существует в состоянии квантовой неопределённости. Таким образом, нет нужды создавать места заранее.

Каждый раз, как игроки посещают сады Инн, создавайте новое начальное место с нуля.



Без напролом

Обычная исследовательская процедура движения вглубь подразумевает, что ПИ передвигаются осторожно: рисуют карту, делают заметки об ориентирах, идут по дорожкам и так далее, но следовать ей не обязательно.

Возможно, ПИ убегают из боя. Возможно, они гонятся за кем-то на всех парах. Возможно, их подгоняет приближающаяся погода, Возможно, они просто идиоты.

Их бег приводит их на 1к4-1 слоёв вглубь вместо одного. Они теряют счёт тому, как глубоко находятся.

Если при определении, как глубоко они убежали, игроки выбросят максимум, увеличьте размер кости на один шаг (с к4-1 до к6-1) и бросьте опять, добавив к старому результату. Если и этот бросок максимален, увеличьте размер кости снова (до к8, к10, к10, а потом к20).

При каждом таком дополнительном броске случается что-нибудь плохое: возможно, их дорожка обвалилась, они упали с обрыва, позади них обрушился мост или что-нибудь в этом духе. Вне зависимости от конкретного события, они теряют 1 хит-пойнт из-за незначительного инцидента.

Как только вы определили, насколько глубже они забрались, набросайте новое место на соответствующей глубине.

Не соединяйте новое место с тем, откуда они пришли (не проводите линию между ними на карте). Персонажи игроков не знают дороги назад, туда, откуда они пришли. Вместо этого, они должны продолжать путь. Результаты в таблице событий, скорее всего, соединят их новое место с ранее исследованными зонами, но до тех пор они застряли.

События

Когда ПИ активно взаимодействуют с местом - исследуют его, продвигаются сквозь него или разбираются с его содержанием, бросайте к20 на каждый прошедший ход для определения событий.

Если они не исследуют и не обращают на место внимания, вместо к20 бросайте к12. В результате получится больше встреч с существами, а скрытые особенности не будут найдены.

Лагерь

Находясь в месте, ПИ могут устроить лагерь. В этом случае всё становится более спокойным. Вещи случаются согласно их циклу сна и бодрствования, а не ходам исследования.

Один цикл длится примерно 12 часов: полный "день" активности и полная "ночь" сна. ПИ могут потратить один цикл на разбивку лагеря, сон, постройку лодок, сбор еды и так далее.

При разбивке лагеря делайте бросок на события (с к12) каждый цикл, а не каждый ход.

Магия в Инн

Экстрапланарные путешествия в Инн не действуют. Телепортация не может вынести вас за пределы Инн. Единственный способ попасть внутрь или наружу - это дверь из настоящего мира.

Если вы телепортируетесь на сколь-нибудь значительное расстояние в Инн, сделайте спасбросок против Магии. В случае провала вместо желаемого места вы телепортируетесь в случайное место на глубине к20, не связанное с местами, в которых вы уже побывали.

Заклинания нахождения пути и похожие прорицания работают, но лишь временно. Расположение меняется, и проложенный вчера точный маршрут сегодня будет недействителен.

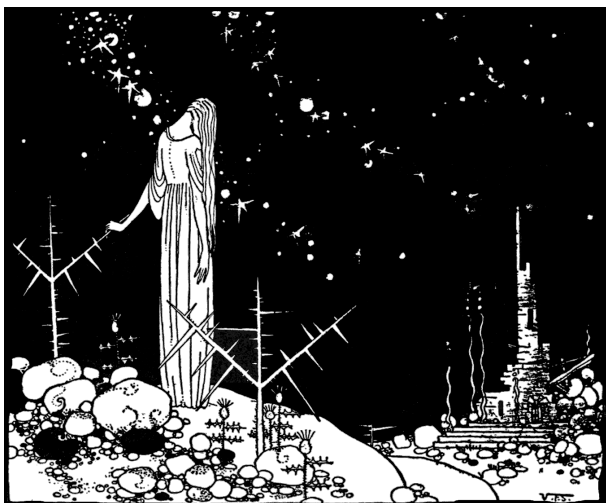
Когда вы умираете в Инн, ваша душа, скорее всего, попадает туда, куда должна в обычных обстоятельствах. Если вы воскрешаете мёртвых в Инн, они возвращаются с 1к4 иннскими изменениями.

Святая магия здесь по-прежнему работает. Однако божественные силы не особо обращают на неё внимание.

Между местами

Границы мест, как правило, отмечены плотными изгородями, высокими стенами, оврагами, оградами и тому подобным. Между местами сады относительно скучны. Изгороди, газоны, клумбы или что-нибудь в этом духе. Ничего интересного: если бы оно было интересным, это было бы место.

Путешествие из одного места в другое происходит быстро. Оно занимает примерно ход (десять минут), и большая часть из этого времени уходит на преодоление оград или поиск интересных ориентиров.



Жизнь в Инн

Дни в Инн длятся в два раза дольше. Во течение дня вы бодрствуете утром, а потом спите после полудня. Потом вы просыпаетесь на закате, и снова ложитесь спать в полночь. Рационов по-прежнему хватает на целый день - здесь вы реже хотите есть.

Помните, что дверь *исчезает через 24 часа*. День здесь длится как минимум 48 часов.

Фазы луны не следуют логической последовательности: от ночи к ночи она может быть половиной, полной, серпом или вовсе отсутствовать. Погода приятна. В основном светит солнце и дует лёгкий бриз. Снег, сильный ветер или дождь налетают внезапно и драматично.

Растения и насекомые выглядят почти как в настоящем мире, но не совсем. Как будто это экзотические образцы из далёких земель.

Структура Инн

Инн существует на более-менее ровной плоскости, по которой разные места дрейфуют и взаимодействуют друг с другом, как листья на воде.

Местами эта плоскость искривляется и замыкается сама на себя. Поверхность искажается, переворачивается или принимает странные формы. В некоторых местах проступает бездна.

Погребённые под землёй маготехнологические машины продолжают поддерживать основную структуру садов. Огромные подземные механизмы заботятся о том, чтобы поддерживалась погода, ручьи и фонтаны продолжали течь и так далее.

Содержащая эти машины земля простирается вниз примерно на 200 метров. Под всем этим - пустота. Как и небо вверху, бездна под Инн зияет бесконечностью. Сила тяжести неотвратимо затягивает вас в бездну, как гравитационный колодец чёрной дыры.

Дно бездны туманно и размыто. Невозможно угадать, что там находится. Никто из тех, кто упал туда, не вернулся.

Сады - продукт титанической магии, которая исказила реальность, и была оставлена без присмотра слишком надолго. Реальность здесь размыта. Пространственные и причинно-следственные связи разрываются.

Двери в реальный мир пронзают Инн, позволяя реальности просочиться обратно внутрь и исправляя положение вещей. Такие силы нормальности собираются вокруг двери, формируя небольшие островки относительной рациональности в море безумия, которым являются сады. Чем дальше вы уходите от этих островков реальности, тем более странными и враждебными становятся сады.



Обитатели

В Инн есть птицы. Звуки их пения слышны постоянно, но их самих почти никогда не видно. Песни постоянно доносятся прямо из-за границы горизонта.

Здесь есть насекомые. Изящные, красивые маленькие существа, яркие и блестящие. Они больше обычных, но не намного. Жуки размером с монету - обычное дело, как и бабочки и стрекозы размером с блюдце.

Другие живущие здесь существа не столь безвредны. Многие из них - потомки магически созданных растений и животных, которые были оставлены бесконтрольно развиваться. Вообразите павлинов, разгуливающих по обычным садам. Теперь представьте, что они одичали и выросли до размеров моа. Мутировавшие, отравившие небольшие зубы в своих клювах, длинные изогнутые когти, хищный интеллект, они по-прежнему остаются царственными яркими существами, которыми были когда-то. Элегантность и цветистая красота, натянутая на экзотических монстров.

Есть ещё первоначальные владельцы парка, ши. Частично эльфы, частично серокожие инопланетяне, частично вампиры. Высокий народ с алебастровой кожей, чужеродно красивый, командующий пугающими

машинами, которые они используют для создания искусственной красоты.

Каждый ши (был) сияюще красив и несомненно гениален по людским меркам. Каждый ши обладал утончённым вкусом. Всё, что они делали, было искусством. Их движения - искусными танцами, их слова - поэзией, их творения - скульптурами. Чем эльфы являются для людей, тем ши были для эльфов.

Ши почти исчезли, но это "почти" очень важно. Их присутствие ещё сохраняется. Этот мир такой чужеродный и мягко-но-полностью волшебный потому, что такими были ши.

Немногие ши ещё живы. После вспышки мемовируса эти создания впали в дикий солипсический декаданс. Они забыли язык, но по-прежнему прекрасно поют - как поющий в душевой кабинке человек, который вкладывает в песню душу, зная, что его никто не услышит. Конечно, этот певец - древний гений, и его песни изменяют реальность в соответствии с его эмоциями.

Однако подобные живые ши - редкость. Большинство исследователей Инн никогда не встречали таких созданий. Надо сказать, это хорошо. Эти ши по-прежнему носят Идею Шипов в своих умах, и если она достигнет материального мира - последствия будут катастрофическими.

Места

(бросьте к20 + глубина)

- 1) Ухоженная лужайка
- 2) Сад растений
- 3) Решётка для лоз
- 4) Плодовый сад
- 5) Пруды
- 6) Сад роз
- 7) Газебо
- 8) Оранжереи
- 9) Рассадники орхидей
- 10) Сад шёлка
- 11) Шахматная лужайка
- 12) Лабиринт живых изгородей
- 13) Питомник
- 14) Скульптуры
- 15) Лес
- 16) Мавзолей
- 17) Стрельбище
- 18) Двор фонтанов
- 19) Театр теней
- 20) Шестерни
- 21) Башня
- 22) Ледовый каток
- 23) Кострище
- 24) Кладбище
- 25) Паровые трубы
- 26) Сад на обрыве
- 27) Грибные грядки
- 28) Галерея масок
- 29) Поселения
- 30) Резервуары срачивания
- 31) Инкубационные грядки
- 32) Театр вивисекций
- 33) Электродинамические заросли
- 34) Винотека
- 35+) Руины Инн



Подробности

(бросьте к20 + глубина)

- 1) Пусто
- 2) Куча сокровищ
- 3) Граффити
- 4) Хорошо ухоженное
- 5) Мёртвые исследователи
- 6) Гнёзда
- 7) Гул
- 8) Фонарь
- 9) Серебряная филигрань
- 10) Стеклянные трубы
- 11) Стальные каркасы
- 12) Мёртвые птицы
- 13) Затоплено
- 14) Сожжено
- 15) Заморожено
- 16) Покрыто плющом
- 17) Пение
- 18) Стеклянная крыша
- 19) Скелеты ши
- 20) Механические части
- 21) Перевернуто
- 22) Парящее
- 23) Пропасти
- 24) Тлеющее
- 25) Болтающееся
- 26) Хищное
- 27) Плотское
- 28) Завораживающее
- 29) Плодородное
- 30) Светящееся
- 31) Невесомость
- 32) Гипнотическое
- 33) Паразитное
- 34) Дверь наружу
- 35+) Запутанное безумие

События

(бросьте к20)

1. Погода внезапно меняется. Выберите что-то одно: завывающий ветер, тропический ливень, сильный снег, гроза, или быстро наступающая стена тумана.

2. Из-под земли слышится зловещее тиканье. Пока ничего не происходит. В следующий раз, когда совершается бросок на события для этого места, сделайте броски для двух событий.

3. Появляется что-то враждебное. Сделайте бросок на встречу.

4. Появляется что-то просто любопытствующее. Сделайте бросок на встречу.

5. Что-то потревожено во время еды. Сделайте бросок на встречу.

6. Найдено что-то, попавшее в ловушку. Может быть, оно запуталось в лианах, или его нога попала в силос, или оно заперто в клетке. Сделайте бросок на встречу.

7. В этом месте вспыхнул бой. Сделайте два броска на встречи, они уже сражаются друг с другом, до того, как персонажи игроков вмешиваются.

8. Нарушена чья-то территория, и хозяин защищает своё логово. Сделайте бросок на встречу.

9. Появляется что-то тяжело раненое, совершенно потерявшееся или находящееся в каком-то ещё невыгодном положении. Сделайте бросок на встречу.

10. Что-то возвращается домой и с удивлением обнаруживает там персонажей игроков. Сделайте бросок на встречу.

11. Найдены следы, мусор или другие признаки того, что кто-то здесь прошёл. Сделайте бросок на встречу, чтобы определить, кто их оставил. Оно будет следующей встречей в этом месте.

12. Что-то скрежещет и трясётся под поверхностью земли, и сквозь сад растекается рябь изменений. Бросьте новую подробность для места и примените её самым логичным образом. Все присутствующие должны пройти спасбросок против магии, и в случае провала сделать бросок на инское изменение.

13. Найдено чей-то пустой дом. Сделайте бросок на сокровище, которое там лежит, и на встречу, чтобы определить, кто там живёт. Его сейчас нет дома. Следующий раз, когда вам нужно будет бросить на встречу в этом месте, вместо броска вы встретите хозяина этого дома, возвращающегося обратно.

14. Под брусчаткой найдены спрятанные сокровища! Сделайте бросок на сокровища, чтобы определить его содержимое.

15. В деревянном ящике найдено спрятанное сокровище! Сделайте бросок, чтобы определить его содержимое.

16. Найдены ступени, ведущие в подземный проход. Проход выложен чёрными и белыми плитками, и освещён свечами. Он ведёт в какое-то другое место на карте: проведите черту к ранее исследованному месту, в идеале на один уровень выше текущего места.

17. Найдена аккуратная кирпичная дорожка, укрытая аркой живой изгороди, которая закрывает небо. Она ведёт на 1кб+1 слоёв вглубь.

18. Найдены рельсы и небольшая дрезина. Если вы поедете на дрезине, она доставит вас в другое уже исследованное вами место, желательно довольно глубоко расположенное.

19. В нескольких футах отсюда найден затопленный канал, скрытый заросшей железной решёткой. Там есть небольшая лодочка, которая отнесёт вас куда-то в новое место, на 2кб уровней глубже.

20. Путь распадается, схлопываясь и исчезая под стремительно разрастающимся плющом и кустами роз. Сотрите один из выходов, ведущих из этого места.

Дневные Встречи

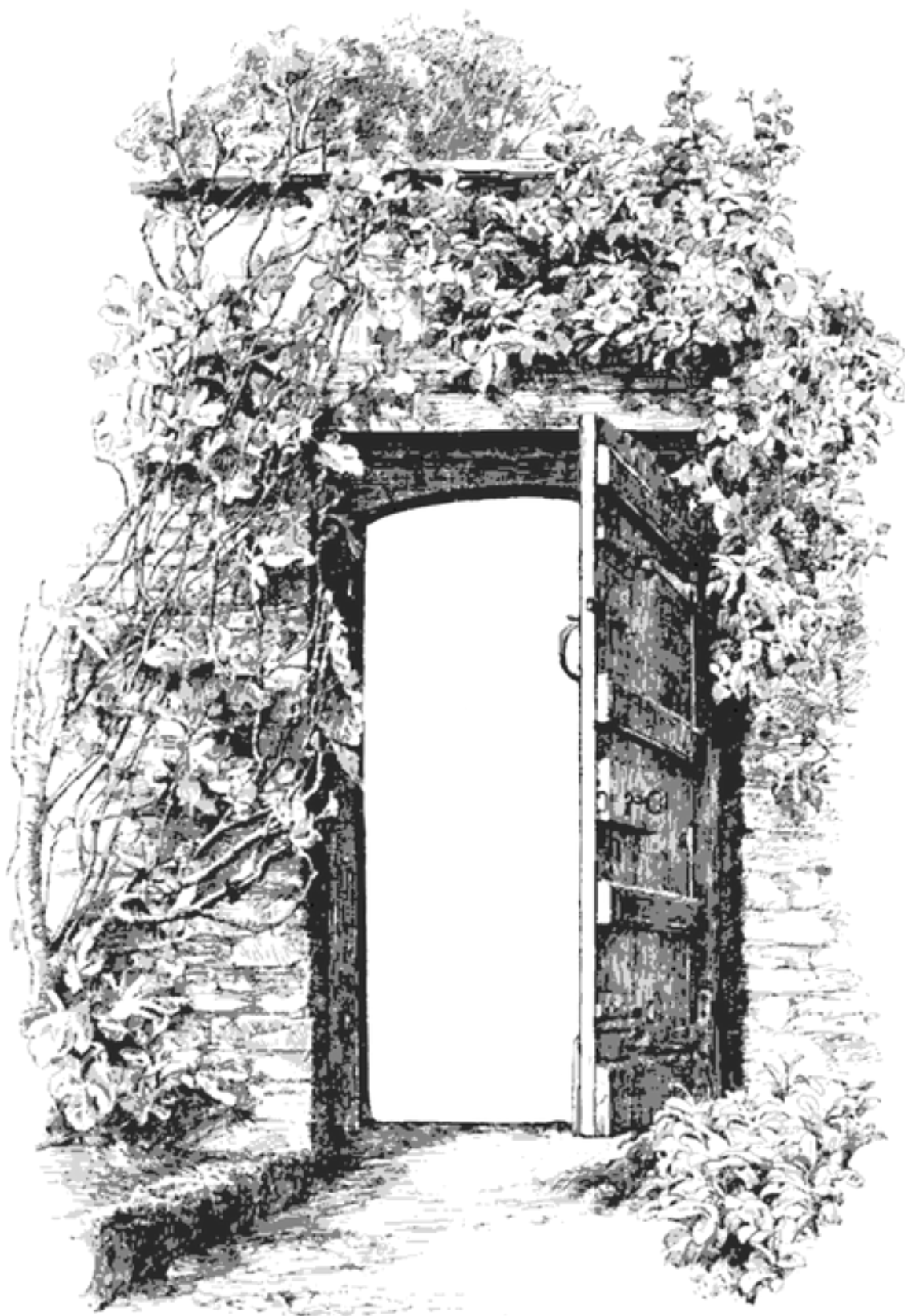
(бросьте к20 + глубина)

1. Чёрный кот
2. Изумрудная змея
3. Бутылочный краб-отшельник
4. К6 моховых крыс
5. 2К4 растительных скелетов
6. Гигантская лягушка
7. Черепаха-бонсай
8. Саламандра
9. Голем-садовник
10. Плотоядное растение
11. Гигантская многоножка
12. К6+1 ржавых шмелей
13. Стекланный дворецкий
14. Гибридный зверь
15. Ожившая статуя
16. Стая из 2к4 орлинов
17. Ходячий пудинг
18. Ходячий топиар
19. Богомол
20. Стая из 3к6 стеклянных птиц
21. Хор из 2к4 розовых дев
22. К4 цветочных пауков
23. Механическая газонокосилка
24. Шахматный набор (1 король и ферзь, 2 ладьи, слона и коня, 8 пешек)
25. Дракон
26. К4 одинаковых гибридных зверей
27. К6 слуг-рыб, к6 слуг-лягушек и слуга-хорёк
28. Зверь рыкающий
29. Единорог
30. Хор из 2к10 розовых дев
31. Пастух деревьев
32. К6+1 пустых балахонов
33. Идея Шипов
34. Ши
- 35+. Бросьте снова, к20+к10+к6-2, не добавляя глубину

Ночные Встречи

(бросьте к20 + глубина)

1. Чёрный кот
2. Прыгающая лампа
3. К4 голубых лис
4. Тень
5. 2К4 растительных скелетов
6. Ходячий улей
7. к4+1 компостных миконидов
8. Саламандра
9. Голем-садовник
10. К6 теней
11. Гигантская многоножка
12. Паразитная оса
13. Стеклянный дворецкий
14. Гибридный зверь
15. Ожившая статуя
16. Стая из 2к4 орлинов
17. Ходячий пудинг
18. Свечной голем
19. Медуза
20. Стая из 2к4 белых обезьян
21. Василиск
22. К4 цветочных пауков
23. Рой из 2к4 паразитных ос
24. Шахматный набор (1 король и ферзь, 2 ладьи, слона и коня, 8 пешек)
25. Грёза
26. К4 одинаковых гибридных зверей
27. К6 слуг-рыб, к6 слуг-лягушек и слуга-хорёк
28. Бармаглот
29. Червь
30. 2к10 компостных миконидов
31. Пастух деревьев
32. К6+1 пустых балахонов
33. Идея Шипов
34. Ши
- 35+. Бросьте снова, к20+к10+к6-2, не добавляя глубину



Часть 2: Местна

Башня

Узорчатый архитектурный каприз, нависающий над верхушками деревьев. Построен из дерева и кирпича, зарос плющом. На первом этаже есть распахнутая дверь, на верхних этажах - зашторенные окна. Таким образом, в башню можно войти через главный вход или через любой этаж, если взобраться к окну.

У башни кб+2 этажей. Каждый этаж имеет 20 футов в ширину, их соединяет изогнутая деревянная лестница.

Внутри всё покрыто пылью, паутиной и разваливается на части. Обои отваливаются со стен, ковёр покрыт плесенью, а рядом со шторами собираются лужи воды. Кроме того, бросьте к12 для каждого этажа, чтобы определить, что там находится:

1. Ничего
2. Сокровище
3. Встреча! Что-то здесь живёт.
4. Встреча! Что-то также исследует башню.
5. Медленно разваливающаяся мебель.
6. Книжная полка. Если её обыскать, есть вероятность 1-из-6 найти там книгу заклинаний с одним случайным заклинанием 1-го уровня.
7. Гнёзда птиц с яйцами и немногочисленными пищащими птенцами.
8. Плотная паутина, затрудняющая зрение и движение.
9. Прикованный к стене скелет.
10. Запасы еды, достаточно рационов для группы из 10 человек на неделю, в идеальном состоянии.
11. Картины, изображающие разных ши. К4 штук. Каждая стоит 100 золотых, умноженных на глубину места.



12. Ростовое зеркало, показывающее точное отражение, но не показывающее ничего, что не является волшебным. Весь Инн и его обитатели достаточно волшебны, чтобы быть видимыми, но персонажи и то, что они с собой приносят, могут и не быть.

Содержимое верхнего этажа, однако, отличается. Для него бросьте к12 дважды.

1. Огромный медный колокол.
2. Телескоп.
3. Камера обскуры.
4. Гора сокровищ. Сделайте три броска на сокровища. К глубине места для этих бросков добавляйте количество этажей в башне.
5. Магическая библиотека. Среди более обыденных работ находятся книги заклинаний, содержащие к12 заклинаний 1 уровня, к10 2 уровня, к8 3 уровня, к6 4 уровня, к4 5 уровня и одно заклинание уровня 6+.



6. Встреча! Здесь живёт могущественный монстр. Сделайте бросок на встречу, добавив к глубине места для этого броска количество этажей башни.
7. Ловушка! Одна из половиц на самом деле - нажимная плита, которая заставляет поток дротиков вылетать из щелей в полу; все получают к4 урона, если не пройдут спасбросок против устройств.
8. Проклятые латные доспехи на пьедестале. Носящий их владелец обладает обычным КБ для латной брони. Кроме того, броня позволяет немедленно совершить одну последнюю атаку перед смертью; если атака убивает жертву, владелец брони игнорирует урон, который убил бы его.
9. Наполовину законченная заводная летающая машина.
10. Гигантское зеркало для обмена световыми сообщениями.
11. Скелет ши - идеальный и прекрасный - в элегантном стеклянном гробу.
12. Огромная лампа, освещающее это и прилегающие места. Лампа состоит из большого стеклянного резервуара с водой и биолюминесцентными креветками.

Винотека

Это широкий павильон с деревянной планчатой крышей и открытыми боками. Внутри стоят разнообразные столы и стулья, подходящие для садовой вечеринки, и несколько больших винных бочек.

Всего здесь 2к6 бочек, все в хорошем состоянии, но не подписанные, и 2к20 бутылок вина. Вино внутри практически уникально, с выдержкой в сотни, если не тысячи лет, созданное нечеловечески талантливыми виноделами. Каждая бутылка стоит 100 золотых монет на рынке, каждая бочка - 1000.

Если выпить целую бутылку, находясь в Инн, выпивший немедленно становится пьяным и перманентно получает один из следующих полезных эффектов (бросьте к12):

1. +1 к максимуму ХП.
2. +1 к силе.
3. +1 к ловкости.
4. +1 к телосложению.
5. +1 к интеллекту.
6. +1 к мудрости.
7. +1 к харизме.
8. +1 к спасброскам от паралича.
9. +1 к спасброскам от яда.
10. +1 к спасброскам от дыхания.
11. +1 к спасброскам от устройств.
12. +1 к спасброскам от магии.

Каждый бонус можно получить только один раз: если выпить такое же вино ещё раз, вы лишь сильнее опьянеете. Выпитое снаружи Инн вино не даёт полезных эффектов за исключением особо эстетичного опьянения.

Газебо

Небольшая славная деревянная беседка. Яркая краска выцвела и отслаивается. Внутри несколько плетёных стульев и потрёпанных диванных подушек. Возможно, паутина. Разные мелочи, вроде чайных сервизов, карточных колод, опиумных трубок, стоящих к10+глубина золотых монет, плюс сделайте бросок на сокровище.

Безопасное место для лагеря: пока внутри газебо горит огонь (от свечи, лампы или костра), монстры не будут атаковать тех, кто внутри.



Галерея масок

Она представляет собой длинную стену, на которой развешаны различные маски. Каждая заключена в картинную раму, по одной на каждую маску. Ниже перечислено, что представляют собой маски, и что происходит, когда вы их надеваете:

- ◇ Жнец. Человеческий череп из слоновой кости. Стилизованный. Владелец наносит на 3 очка урона больше, когда наносит повреждения, и получает на 3 очка урона больше, когда получает повреждения. Маленькие животные, насекомые и т.п. обычно ложатся на землю и мирно умирают вокруг него.
- ◇ Дитя. Ярко окрашенная круглая фарфоровая маска. Уровень владельца уменьшается до первого, он не может получать новые уровни (они возвращаются, если снять маску). Вероятность 19-из-20 то игнорировать любой эффект, который убил бы или убрал персонажа. Владелец становится невинным и наивным.
- ◇ Чёрный козёл. Рога, чёрный бархат и стеклянные глаза. Владелец получает +3 к харизме и +3 к телосложению. Он всегда проваливает все спасброски при сопротивлении контролю сознания и манипуляции эмоциями. Владелец находит благовоспитанную цивилизацию утомительной и жаждет убежать в леса, где сможет спариваться, сражаться, и проливать кровь под луной.
- ◇ Человек с окровавленным лицом. Грубо вырезана из дерева, покрашена в красный. Во рту - человеческие зубы. +3 к попаданию. 200 опыта каждый раз, когда владелец забирает сердце того, кого он убил. Ополовинивает весь опыт от сокровищ.
- ◇ Пламя. Стилизованный красно-оранжевый огонь на шёлке. Владелец невосприимчив к урону от огня, но получает удвоенный урон от других не физических источников повреждений, например от молнии и т.п. Он поглощён желанием совершить великий и экзотический поджог.
- ◇ Арлекин. Фарфор, изящно разрисованный в чёрный и белый цвета с золотым орнаментом. Владелец может красться, как если бы он был вором/специалистом/экспертом своего уровня, или, если он уже принадлежит к классу с шансом спрятаться, этот шанс удваивается. Когда для ловушки, проклятия и т.п. выбирается случайная жертва, всегда выбирается Арлекин. Его жизнь несёт ауру невыразимой трагедии.
- ◇ Доктор-ворон. Выкрашенное в чёрный дерево со стеклянными линзами на глазах. +5 к спасброскам от яда и болезней. Может "передавать" хит-пойнты пациенту, которого лечит, получая 1 очко урона за каждое очко исцеления, получаемое пациентом. -3 к харизме, -3 к силе. Владелец начинает видеть людей в холодном, циничном свете: они - вещи, которые надо починить, а не настоящие люди, как сам доктор.
- ◇ Колдун. Уродливая вырезанная из дерева маска с гипертрофированными чертами лица и большими острыми зубами. Владелец может запоминать дополнительное заклинание любого уровня, который он может сотворить. Все броски на реакцию в его присутствии производятся со штрафом -3.



- ◇ Пленник. Стальная лицевая пластина с болтами и решёткой поверх глаз. +2 КБ, -1 к инициативе, +1 к шансу быть застигнутым врасплох. Владелец выглядит неумовимо гротескно, все уверены, что то, что скрывается под маской, будет ужасным.
- ◇ Благородная леди. Изысканный фарфор. Чёрные линии подчёркивают хорошо оформленные черты лица. Опыт, получаемый от сокровищ, удваивается. Не получается опыт ни за что другое, не являющееся сокровищами. При повышении уровня получает минимальный прирост хит-пойнтов на хит-дайсов. Владелец приобретает утончённый вкус в искусстве, еде и обществе. Его субъективные вкусы всегда безупречны, никто, обладающий классом, не возразил бы против них.

Сложите вместе значения телосложения и харизмы владельца: это его *чувство собственной личности*. Каждый день, когда он носит маску, уменьшите это значение на 1. Когда чувство собственной личности достигает половины своего изначального значения, маска начинает брать верх. Если действия владельца противоречат архетипу маски, на следующий день он не может получать опыт. Если его чувство собственной личности достигает 0, маска полностью захватывает контроль, и он становится персонажем ведущего.

Пытаться снять маску сложно и опасно. Чтобы снять маску, сделайте спасбросок против магии; в случае провала маска безнадёжно пристала к лицу владельца и не может быть снята. Вне зависимости от успеха или провала, попытка невероятно болезненна; владелец получает к4 урона плюс по единица за каждый день, когда он носил маску.

Галерею масок можно найти только один раз за экспедицию. После рассматривайте этот результат как "ухаженную лужайку".

Грибные грядки

Множество грядок на голой земле под большими железными крышами, закрывающими их от солнечного света.. Крыши расположены в десяти футах над землёй. Под ними достаточно места, также вы можете ходить по ним. Земля клумб напичкана нитями грибниц, а на клумбах растут разнообразные грибы.

Бросьте к8, чтобы определить, на что похожи грибы:

1. Слегка светящиеся, аккуратные розовые грибы.
2. Широкие, дряблые серые поганки.
3. Тонкие чёрные скользкие грибы.
4. Яркие жёлтые грибы-дождевики.
5. Тёмно-синие слоевища.
6. Крохотные гроздьё белых грибов.
7. Широкие красные мухоморы.
8. Огромные слоистые белые дождевики.

Если потревожить грибные грядки, например, наступив на них, они выпустят споры. Все должны совершить спасбросок от яда или подвергнуться следующим эффектам (бросьте к8 чтобы узнать, каким именно):

1. К4 урона, поскольку споры забивают лёгкие и заставляют задыхаться.
2. К6 урона ловкости, поскольку споры вызывают дрожь и дёрганье.
3. К6 урона мудрости, поскольку споры вызывают геометрические галлюцинации.
4. К6 урона телосложению, поскольку споры вызывают пот и рвоту.
5. К6 урона харизме, поскольку споры вызывают трещины на коже и бледность.
6. К6 урона интеллекту, поскольку споры вызывают бред.

7. К6 урона силе, поскольку споры вызывают мышечные спазмы.
8. Потеря одного уровня, поскольку споры вызывают летаргию и притупляют чувства.

Эффект повторяется каждый ход в течение к6 ходов. После второго раза кожа жертвы становится бугристой и в её плоти становятся видны выпуклости. После третьего раза из-под её ногтей и из естественных отверстий начинают появляться грибы. После четвёртого раза и дальше всё больше и больше грибов начинает вырастать из трещин в коже.

Инфекция длится, пока не будет вылечена (заклинаниями исцелить болезнь, задержать яд и подобными), не закончится сама, или пока жертва не умрёт.

При каждом появлении грибов выпускаются споры с тем же эффектом. Например, в каждом посещённом месте тёмно-синие слоевища могут всегда выпускать галлюциногенные споры.

Первая встреча и 1-из-3 встреч здесь будут с компостными миконидами.

Двор фонтанов

Потрескавшаяся мостовая с проросшей между плитками травой окружает мелкий бассейн с фонтаном в центре. Фонтан по-прежнему действует, его вода падает в кристально чистый бассейн.

На дне бассейна лежат монеты, которые туда кто-то бросил. Если вы достанете хотя бы одну, то с этого момента не сможете воспользоваться полезными свойствами фонтана, а также потеряете все приобретённые от него выгоды.

Бросьте в фонтан монетку, и произойдёт что-то хорошее. Это случается только в первый раз, дальше вам каждый раз нужно будет бросать что-то более ценное. Последовательность такова:

- ◇ Монета
- ◇ Кошелёк
- ◇ Незначительный предмет (лампа)
- ◇ Важный предмет (меч)
- ◇ Ценный предмет (книга заклинаний)



- ◇ Уникальный предмет (произведение искусства)
- ◇ Утопить живого человека.

Бросьте к10, чтобы определить, какой полезный эффект дарует фонтан.

1. +1 ХП permanently.
2. +1 к попаданию permanently.
3. +1 к силе permanently.
4. +1 к ловкости permanently.
5. +1 к телосложению permanently.
6. +1 к интеллекту permanently.
7. +1 к ловкости permanently.
8. +1 к харизме permanently.
9. +1 к классу брони permanently.
10. К20 x глубину опыта.

Если выпить из фонтана воды после того, как бросишь туда монету, эффект удваивается.

Инкубационные грядки

Эти клумбы утыканы стеклянными трубами, по которым течёт светящееся зелёное масло. Масло собирается в стеклянные сферы, и просачивается сквозь кристаллические кадила.

В воздухе висит тёплая зелёная дымка. Он пахнет мятой и перцем. Воздух гудит и звенит от жизненных сил.

Буйно растут цветы. Они гораздо больше, чем где-либо ещё; клумбы тюльпанов достаточно велики, чтобы сформировать навес из лепестков над вашей головой.

В инкубационных грядках лечение удваивается. Каждый ход раненые персонажи восстанавливают 1 ХП даже без лечения.

Те, кто здесь исцеляется, странно реагируют на лечение. Когда персонаж получает пользу от инкубационных грядок, он совершает бросок на иннское изменение.

Кладбище

Уютный английский сад с могилами, равномерно расставленными через каждые семь или около того футов. Здесь растут лилии и розы, детали элегантных надгробий в стиле "модерн" скрывает мох.

Если вы раскопаете могилу, бросьте к6, чтобы посмотреть, что внутри:

1. Просто скелет.
2. Ничего кроме грязи.
3. Оживший скелет, очень недовольный тем, что его отдых потревожен.
4. Оживший скелет, настолько недовольный, что испускает гневный крик, заставляя ещё к6 скелетов восстать из могил неподалёку.
5. Сокровище (бросьте по таблице на странице 68)
6. Ничего, кроме праха.

Ожившие скелеты обладают КБ как у кожаной брони, 1ХД, 4ХП, когти (+0, кб), спасброски как у воина 1 уровня. Нежить. Они могут разговаривать и будут весьма экспрессивно и многословно выражать свои преувеличенные эмоции. Если их повредили, но не убили, они могут использовать своё действие, чтобы собрать себя заново, исцелив все повреждения.

Ночью скелеты выбираются из своих могил. Их будет к20+1, слоняющихся вокруг. Чтобы определить, чем они занимаются, бросьте к8:

1. Играют в бочче.
2. Играют музыку: ксилофоны из грудных клеток и флейты из бедренных костей..
3. Участвуют в диспуте о теологических осложнениях, которые несёт их продолжающееся существование.
4. Ухаживают за садом. Они могут носить соломенные шляпы и рабочие брюки.
5. Участвуют в турнире по покеру. Играют на зубы. Проигравшие практически беззубы, а черепа победителей утыканы зубами сверху донизу.
6. Наблюдают в телескоп за луной и составляют подробные карты.
7. Стенают, трясутся и просят прощения за свои грехи.
8. Занимаются резьбой друг по другу.



Кострище

Глубокая яма в земле, выложенная укрепленными железом каменными плитами, из которой вырывается горячий воздух. Из глубин ямы исходит мерцающий оранжевый свет.

Яма примерно 50 футов глубиной. На дне находится жидкий огонь, нечто среднее между расплавленным металлом и стусившейся плазмой. Огонь наносит 2кб урона за раунд упавшим в него. Просто нахождение в обжигающем паре, вырывающемся из ямы, наносит 1 очко урона за раунд.

Всё здесь выжжено и опалено. В воздухе летает пепел, подхватываемый вихрями дыма. Воздух удушающе горяч.

Лабиринт живых изгородей

Запутанный лабиринт покрытых шипами живых изгородей. Когда вы попадаете внутрь, каждый ход у вас есть два варианта:

- ◇ Исследовать лабиринт. Каждый ПИ бросает к20. За каждую 20 сделайте бросок на случайную встречу, поскольку что-то находит персонажей. Другие броски, превышающие значение интеллекта ПИ, отбрасываются. Броски, равные или меньше интеллекта, добавляются к текущей сумме. Как только сумма достигает 50, лабиринт полностью исследован и группа может свободно двигаться назад или вглубь.
- ◇ Идти обратно тем же путём. После этого чтобы выбраться вам требуется 1 ход за каждый ход, проведённый в лабиринте, после чего вы можете вернуться в место, предшествующее лабиринту.

Можно прорубаться сквозь изгороди, но у этого есть своя цена. Каждый прорубающийся персонаж добавляет результат своего броска к20 к сумме, вне зависимости от того, больше он значения интеллекта или нет. Однако это привлекает внимание: автоматически сделайте бросок на встречу. То же самое касается планов "перехитрить" лабиринт, например, перебраться через заграждения. После того, как лабиринт полностью исследован, находится его центр: сделайте

бросок на случайное сокровище, чтобы определить, что там.

Ледовый каток

Углубление в земле, выложенное белым мрамором, с плоским слоем стеклоподобного льда на дне. Здепняя замораживающая магия была оставлена без присмотра, и мороз бесконтрольно распространился, убив близлежащие растения.

Лес

Россыпь деревьев. Чем дальше вы идёте, тем плотнее становится лес. Каждый ход исследования леса переносит вас глубже. После трёх ходов, свет под кронами деревьев становится тусклым, после 5 - достаточно темно, чтобы потребовались лампы, после 7 - темно, как ночью. Чтобы пробраться на другую сторону леса и продолжить движение вглубь сада, требуется как минимум 8 ходов.



Мавзолей

Каменная гробница, окружённая английскими садами и низкими изгородями. Большой прямоугольный мраморный блок, украшенный сверху статуей. 12 футов длиной. Пустотелый. Чтобы попасть внутрь, можно отодвинуть боковые плиты или поднять верх. Внутри - могила. К4 скелетов, а также сделайте бросок на сокровище. Если вы украдёте сокровище, пройдите спасбросок против магии или на вас падёт проклятие; бросьте к8, чтобы определить тип проклятия:

- 1) -1 ХП перманентно, а на лбу вашего персонажа клеймом остаётся слово "ВОР".
- 2) Превращение! Сделайте бросок на иннское изменение.
- 3) Ослепните на один глаз.
- 4) Кто-то вам безразличный умрёт по не относящейся к сокровищу причине. Наверное, это просто совпадение.
- 5) Золотая лихорадка: от любых сокровищ, не являющихся монетами или драгоценными металлами, вы получаете только половину опыта.
- 6) Кармическая неудача: когда будете накладывать своего следующего персонажа, считайте все шестёрки единицами.
- 7) Поедание мяса больше не насыщает вас.
- 8) -1 ко всем спасброскам от других проклятий, навсегда.



Оранжереи

Стеклянные здания, в которых выращивали тропические растения. Сейчас оконные стёкла покрыты трещинами или выбиты, а растения внутри либо погибли от неподходящего климата, либо всё здесь заполонило. Вне зависимости от погоды снаружи, внутри тепло, сухо и уютно. Чтобы создать карту этого места, бросьте несколько костей на кусок бумаги. Там, куда упали кости, нарисуйте оранжерею. Проекция кости на бумагу - это план оранжереи. Каждый угол верхней грани указывает на дверь. К12 высотой в два этажа, к20 - 3.

В каждой оранжерее находится что-то из следующего (посмотрите на выпавшее значение, чтобы определить, что):

1. Редкие растения стоимостью к4+глубина золотых монет.
2. Ничего примечательного.
3. Растения с медицинскими свойствами. К6 доз, каждая лечит 1 хит-пойнт.
4. Фрукты, которые можно безопасно есть.
5. Ядовитые растения. Принятие внутрь или инъекция вызывает 2к6 урона. К6 доз.
6. Проржавевшие столы и стулья.
7. К4+1 саррачений. *Не могут передвигаться. Броня равна кожаной. 3ХД, 10ХП, атакует к6 раз за раунд (+3, урон к6), спасброски как у воина 3 уровня, иммунны ко всему, к чему могут быть иммунны растения.*
8. Совсем нет растений.
9. Переваривающая зелёная слизь на потолке. Издайте внезапный или громкий звук и часть её упадёт на вас (считайте это атакой, +0 к попаданию, к6 урона). Будьте бесшумны и сможете увидеть, как от каждого тихого звука по её поверхности проходят волны.
10. Узорчатые золотые птичьи клетки.
11. Ужасные споры. Если их вдохнуть, каждый ход получайте 1 очко урона. Без спасбросков. Урон получается с той же скоростью и после того, как вы уйдёте, но при этом пройдите спасбросок от яда. В случае успеха, получение урона прекратится через количество ходов, равное результату броска. В случае провала, оно продолжится бесконечно. Если вы умрёте от спор, из вашего тела

вырастут изящные цветы, которые выбросят в воздух ещё споры.

12. Под растительностью лежат человеческие скелеты, сквозь грудные клетки которых растут побеги ползучих растений. Оживают, если к ним приблизиться. *Растительные скелеты обладают КБ как у кожаной брони, 1 ХД, 4 ХП, когти (+0, урон кб), спасброски как у воина 1 уровня. Нежить. Убитые оживают как растительные скелеты через ход.*

1. 13+ или любой другой результат: оранжерея запечатана снаружи, двери заколочены досками. Внутри она наполнена растительностью, пытающейся выбраться. Если дверь открыть, оттуда каждый раунд выбирается росянка. Характеристики как у саррацени, но эти растения подвижны. Более того, в каждого убитого растениями будет посажено семя; ход спустя из его плоти вырвется новая росянка.

Паровые трубы

Эта зона лужаек и клумб некогда была обустроена, чтобы скрыть большое количество паровых труб. Теперь цветы засохли, а почва растрескалась, обнажая шипящие и лязгающие железные трубы. Они снабжены вентилями и соплами. Поверните вентиль и пар вырвется из сопла, опшарив всех на своём пути (арка 90°, 10 футов глубиной) на 2к4 урона. Спасбросок против дыхания позволяет избежать урона; если вы ожидаете появления пара, бросайте дважды и выбирайте лучший результат.

Если паровые трубы повреждены, то же самое происходит с прорезами в металле. Каждый раунд после этого ситуация ухудшается: пар под давлением начинает отрывать куски металла. Дистанция увеличивается на 10 футов, а кости повреждённых растут в размере на шаг (2к6 в 2к8, и т.д.).

Повредить трубу может что угодно. Эксперименты, чтобы посмотреть, что в них, случайная стрела, очень тяжёлые предметы, упавшие на них. В случае сомнений бросьте кб, на результате 1-2 труба лопнула.

После того, как найдена первая труба, в других трубах может быть что-то ещё. Бросьте кб, чтобы определить, что внутри:

1. Пар.
2. Кислота.
3. Негашёная известь.
4. Расплавленный дёготь.
5. Кипящая вода.
6. Кипящая жидкость

Урон остаётся одинаковым вне зависимости от содержимого труб.

Питомник

Небольшие деревянные будки, в которых когда-то жили разные животные и птицы сада. Сейчас покинуты и понемногу разрушаются.

Каждый ход бросайте на события дважды; здесь по-прежнему бродит всякое.

Плодовый сад

Плодовые деревья, сформированные так, чтобы их ветки начинались в пяти футах от земли, растут через каждые несколько ярдов. Стволы искривлены и посерели от времени, ветви поднимаются в спутанный навес, заканчивающийся на высоте пятидесяти футов.

Фрукты, которые никто больше не собирает, падают на землю, где гниют и сбраживаются. Здесь несёт алкоголем. Сам воздух здесь одурманивает: при входе пройдите спасбросок против яда, при провале получаете 1 очко урона каждый ход, пока остаётесь в этом месте. Фрукты, всё ещё висающие на ветках, вполне съедобны.

Поселения

Здесь живёт один из псевдо-цивилизованных народов садов. Поселение состоит из нескольких сараев или лачуг, сбившихся вместе, укреплённых подручными материалами. Бросьте кб, чтобы определить, какие существа здесь живут.

1. Цветочные пауки (в этом случае повсюду между зданиями висит паутина и шёлковые нити).
2. Розовые девы (в этом случае здания переплетены диким шиповником и вьюнками)

3. Компостные микониды (в этом случае здания вырастают из сформированной дымящейся компостной кучи)
4. Шахматный набор (в этом случае хижины украшены геральдическими гербами)
5. Животные-слуги (в этом случае поселение обветшало и находится в упадке)
6. Саламандры (в этом случае поселение построено между огромными кострами).

Здесь всегда будет присутствовать большое количество обитателей: к20+10 розовых дев или миконидов, полный штат животных-слуг, полный шахматный набор, 2к6 пауков или к6 саламандр.

Пруды

Декоративные пруды, поверхность которых покрыта лилиями. Под поверхностью воды плавают огромные рыбы, например, ярко-оранжевые с розовым карпы и сомы. В изобилии растут камыши и рогоз.

Количество прудов здесь равно глубине места плюс 1. Если вы выпьете воды из пруда, бросьте к10 для определения её свойств:

1. Протухшая. 1 очко урона.
2. Бодрящая. Немного пощипывает язык, как мята. Исцеляет 1 хит-пойнт.
3. Опьяняющая. -1 ко всем ментальным броскам, +1 ко всем физическим.
4. Просто вода. Без эффекта.
5. Сладкая на вкус. Без эффекта.
6. Горькая на вкус. Без эффекта.
7. Слегка шипучая, как шампанское. -1 к урону от падений на следующий ход.
8. Крохотные паразиты. На вкус солёная и органическая. Спасбросок от яда или рвота весь следующий ход.

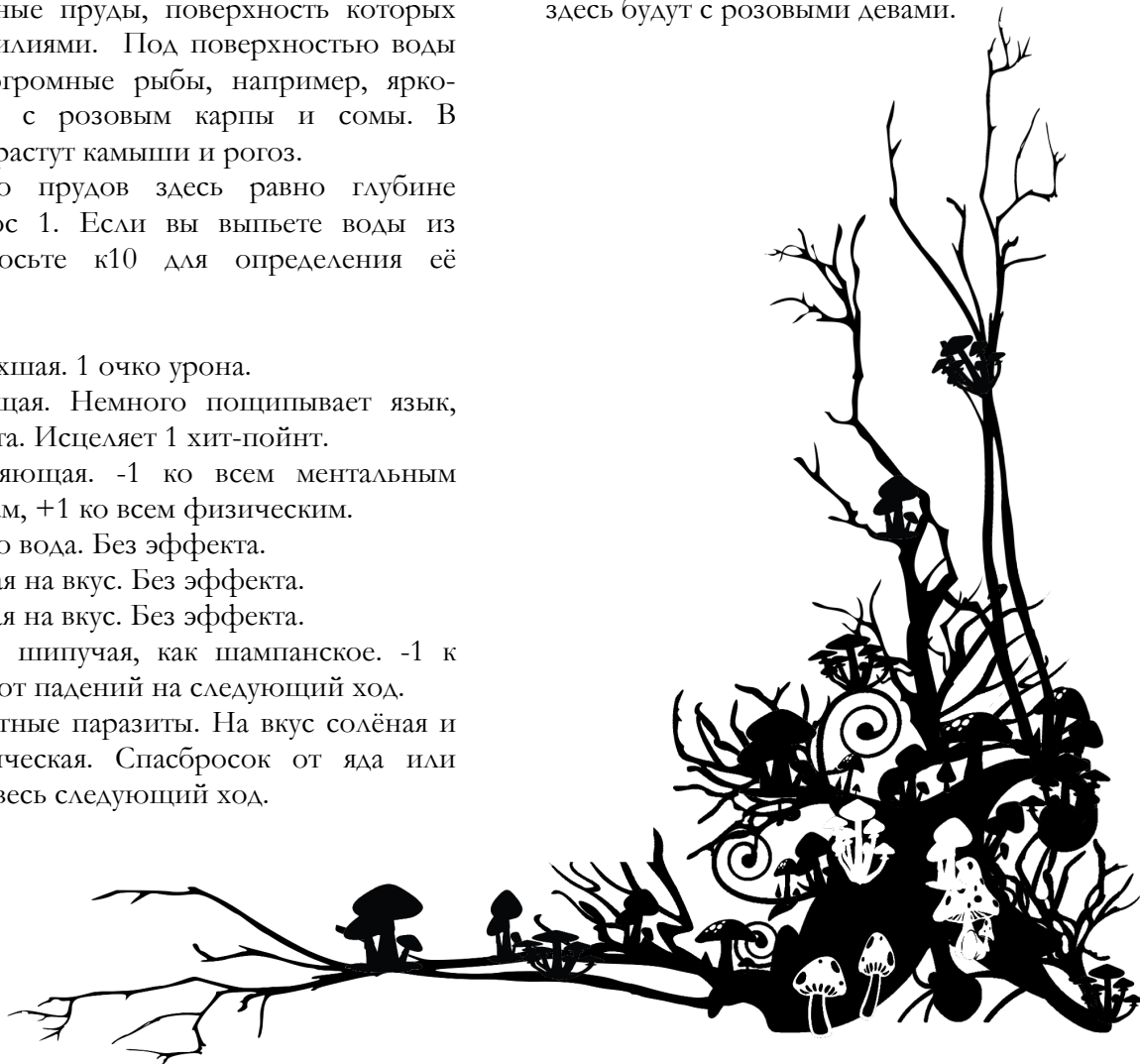
9. Коррозийная. Пряная на вкус. Вам не обязательно её глотать, но если проглотите, получите к4 очков урона.
10. Зачарованная. Сделайте бросок на иннское изменение.

Рассады орхидей

Как и оранжереи, эти стеклянные здания защищают от погоды. Стенерируйте их расположение так же, как в случае с оранжереями.

В каждом стеклянном доме находятся редкие орхидеи, за которые коллекционеры могут дать к10+глубина золота. Есть вероятность, что каждый рассадник содержит что-то ещё. Таблица аналогична оранжереям, но все чётные результаты заменяются на "ничего интересного, кроме орхидей".

Первая встреча и 1-из-3 последующих встреч здесь будут с розовыми девами.





Резервуары сращивания

Резервуары сращивания спрятаны за изгородью. Эти высокие сооружения из стекла и стали позволяют вам комбинировать различных живых существ и получать в результате всевозможные чудесные гибриды.

Стеклянные цилиндры резервуаров, похожие на те, в которых безумные учёные могут выращивать клонов, поднимаются на высоту двух этажей. Повсюду торчат всевозможные трубки и шланги. Резервуары заполнены слегка мутной розовой или зеленоватой жидкостью.

В передней части расположен запёртый люк, едва достаточный, чтобы сквозь него пролез человек. Есть небольшой впускной кран, достаточный, чтобы просунуть в него палец. Также имеется панель управления, плита из латуни и чёрного железа с пятью кнопками без обозначений.

Правильно использовать резервуары сложно. Правильный метод заключается в следующем:

1. Открыть люк, спустить жидкость и поместить в резервуар нового подопытного для сращивания.
2. Нажать правильную кнопку, чтобы наполнить резервуар амниотической жидкостью.
3. Введите во впускной кран какой-нибудь генетический материал. Кровь вполне подходит, сок подходит, плоть подходит. Яйца и семена тоже сойдут.
4. Выбрать процедуру В, С, Х или Д, в зависимости от желаемого результата. Возможно в комбинации. Возможно, повторить.
5. Открыть люк и вытащить изменённое существо.

- В. Эта процедура передаёт подопытному незначительные свойства пожертвованного генетического материала. То есть, если поместить человеческое ДНК, лицо человека-подопытного может принять облик его владельца. Если поместить ДНК тигра, листья растения приобретут тигровые полосы. "В" значит "Внешний вид".
- С. Эта процедура превращает подопытного в 50% гибрид с введённой ДНК. Так что поместите сову и медведя, нажмите "С" и получите совомедведя. Поместите человека и бабочку, и получите феечку. "С" означает "Смесь".
- Х. Эта процедура даёт подопытному значительные свойства введённого генетического материала. Человеческая ДНК делает подопытного разумным, как человек. Паучья ДНК позволяет ему плести паутину. ДНК летучей мыши даёт эхолокацию. ДНК гриба заставляет выбрасывать репродуктивные споры. ДНК слона заставляет отращивать хобот и бивни. "Х" значит "Характеристики".
- Д. Эта процедура делает все предыдущие манипуляции с подопытным наследуемыми. "Д" означает "ДНК".

Конечно же, игроки скорее всего перепутают последовательность.

- ◇ Если на шаге 1 они поместят в цистерну генетический материал вместо целого существа, резервуары создадут беспомощный зародыш, который умрёт сразу же, как его достанут.
- ◇ Если они поместят внутрь ещё одно живое существо на этапе 3, любая кнопка создаст ужасного кроненбергского монстра.
- ◇ Если на этапе 2 не добавить амниотическую жидкость, каждое превращение вызывает ужасные раны. Может быть, к20 урона.
- ◇ Нажатие кнопок В-Д без подопытного вызывает только звуки брызг.

Будучи ведущим, вам придётся придумать правила, если игроки будут это делать друг с другом. Удачи вам с этим!

Решётка для лоз

Стальные каркасы поддерживают переплетение разросшихся лоз, давая пятнистую тень под собой. Здесь легко спрятаться (удвоенный шанс). На лозах растут тёмно-синие фрукты, которые можно ферментировать как виноград и получать напиток, вызывающий психоделические видения.

Руины Инн

Так далеко всё начинает распадаться. Магические машины, лежащие в основе садов, начинают сбоить, из-за чего вещи теряют свою нормальную структуру.

Обычная для иннских руин обстановка - это пространство клумб и лужаек. В земле видны огромные трещины, а развалившиеся каменные и бетонные глыбы некогда были большими структурами.

Чтобы создать карту местности, бросьте кучу костей на лист бумаги, и пометьте, какая кость куда упала. Брошенная кость даёт черту.

1. Огромная каменная глыба, той же форму, что и кость, на которой она выпала.
2. Глубокая яма. 10 футов за каждую грань кости, на которой она выпала.
3. Широкая пропасть, 10 футов длиной за каждую грань кости, на которой она выпала.
4. Переплетение колючей проволоки и шипов роз. Движение через него наносит 1 очко урона за раунд. 5 футов шириной за каждую грань кости, на которой она выпала.
5. Колонна из причудливо завитого камня с широкой платформой наверху.
6. Ряд разрушенных колонн; их количество равно числу граней кости, на которой они выпали.
7. Лужа коррозионной бурлящей жидкости. При касании каждый раунд наносит кб урона, 2кб при полном погружении. 1 фут шириной за каждую грань кости, на которой она выпала.
8. Куча мусора.
9. Упавшая статуя 20 футов высотой.
10. Множество шестерней торчащих из земли, всё ещё медленно вращающихся.

Попадите между зубцами и получите кб урона каждый раунд.

11. Длинная полая труба, ведущая в землю, с грязной водой на дне.
12. Огромное красное дерево высотой с шестизэтажное здание.
13. Пара железнодорожных рельсов, свёрнутая кренделем.
14. Разбитые сожженные обломки кареты.
15. Ведущая в небо лестница. Достаточно высокая, чтобы нельзя было увидеть верх, он просто растворяется в туманной высоте.
16. Ряд металлических балок, торчащих из земли как зубы.
17. Одна огромная каменная рука размером со слона.
18. Элегантный арочный мост, сделанный из ржавого металла.
19. Скопление мигающих глаз, торчащих из земли.
20. Огромный рот в земле, достаточно большой, чтобы проглотить человека. Он голоден. Любой, кто подойдёт достаточно близко для укуса, будет атакован (+0 к попаданию, к20 урона, если урон *чётный*, вас затягивает внутрь рта, и он начинает жевать на к20 урона за раунд).

Другой результат. Железный фонарь с лампой на конце.

Здесь руины меняются. Каждый ход убирайте одну из черт. Не глядя возьмите новую кость и бросьте её на карту. Новая черта появляется способом, который имеет больше всего смысла: возможно, каменные глыбы падают с неба, а пропасти раскрываются, как рты. Как вариант, предмет просто проявляется, когда никто не смотрит - эта статуя всегда здесь была, разве вы не заметили?

Можете проделывать это несколько раз за ход, чтобы добавить месту странности.

Попытки нарисовать здесь карту местности вызывают головную боль. Углы и расстояния меняются, когда вы отводите взгляд. Вы подозреваете, что чуть глубже - и реальность начнёт полностью распадаться.

Сад на обрыве

Этот сад посажен на большой вертикальной стене, как будто землю повернули на девяносто градусов. Трава, цветы и маленькие деревца растут как обычно, вылезая из земли и сгибаясь, чтобы расти вверх.

Обрыв нависает над зияющей бездной. Дна не видно, она просто растворяется в тумане. Упав, и просто *исчезнешь*. Это дорога в один конец, отсюда не возвращаются. Полёт позволит не упасть, но не спасёт, когда вы уже упали: притяжение бездны слишком сильно, как быстрина, затягивающая под воду.

Почва достаточно мягкая, чтобы в ней можно было делать опоры, просто погружая в неё руки и ноги, или же можно хвататься за растения, корни и прочие части сада. Если ничего не идёт не так, это абсолютно безопасно. Однако, что-то может пойти не так, если:

- ◇ Вы получаете урон.
- ◇ Вы совершаете атаку.
- ◇ Вы "бежите" или как-то ещё быстро двигаетесь.
- ◇ Что-то вас удивляет.
- ◇ Вам понадобятся обе руки.

Сложите вместе значения ваших силы, ловкости и телосложения. Это значение вашей хватки. Каждый раз, когда что-то идёт не так, бросьте к20 и вычтите результат из вашей хватки. Также вычтите из суммы весь полученный урон. Когда значение хватки достигает 0, вы падаете. Вас могут поймать за один раунд, после чего будет слишком поздно, и вы упадёте прямо в бездну.

Если целый исследовательский ход проходит без ухудшения вашей хватки, она восстанавливается до начального значения. Использование специального альпинистского снаряжения, магии и подобных вещей может увеличить силу вашей хватки по усмотрению ведущего.

Сад растений

Аккуратные ряды экзотических растений в высоких клумбах, усеявшие семенами и разросшиеся за отведённое им место на кирпичные тропинки. Здесь растут

кб+глубина растений с полезными свойствами. С каждого можно собрать кб+глубина доз.

Бросьте к10 для каждого растения, чтобы определить, что оно делает:

1. Анальгетик, лечит 1 хит-пойнт.
2. Галлюциноген (2кб урона мудрости).
3. Силовой тоник, +1 к урону.
4. Психоделик, мгновенно восстановите в памяти сотворённое сегодня заклинание.
5. Перебросьте последний спасбросок против яда/болезни.
6. Паралич на кб ходов, спасбросок против яда для избегания.
7. Рвота на к4 раунда, без спасброска.
8. Раздражитель, +1 к получаемому урону на следующий день.
9. Очень приятный вкус. Каждая доза стоит 10 золота.
10. Сделайте бросок на иннское изменение.

Вероятность определить эффект растения с помощью предыдущего знания 1-из-6, кроме персонажей с увеличенным шансом в навыках выживания, которые используют этот свой шанс. В противном случае идентификация методом проб и ошибок.



Сад роз

В аккуратных клумбах растёт огромное разнообразие роз. Теперь они разрослись в спутанную массу шипов, усыпанную яркими экзотическими цветками.

Скорость движения здесь в два раза ниже из-за шипов. Однако если вас не волнуют царапины, вы можете двигаться на полной скорости целый ход (к8 урона) или раунд (1 очко урона).

Здесь растёт единственная угольно-чёрная роза. Съешьте её и получите перманентно +1 хит-пойнт и чёрные узоры в виде лепестков роз как татуировки на коже. Она виднеется в центре сада роз, но чтобы добраться до неё придётся получить к6 урона, и к ней нет видимого пути, чтобы не исцарапаться.



Сад шёлка

Стальные каркасы, жутковато напоминающие деревья, но без листьев, расставлены через равные промежутки. С них свисает, растянутая от дерева к дереву или подвешенная к ветвям, похожая на мандалу сеть из шёлковых нитей, сияющая всеми цветами радуги.

Шёлк липкий. Если вы намеренно коснётесь его, сделайте спасбросок от паралича или приклейтесь. Бег, бой или другие активные действия, скорее всего, тоже требуют спасброска каждый раунд, чтобы не затронуть шёлк (но бросайте дважды и выбирайте лучший результат).

Когда что-нибудь приклеится к паутине, появятся прядильные черви. Похожи на шелкопрядов длиной с руку. К4 червя на каждого прилипшего к сети человека. Плотоядные.

КБ как у кольчуги, 1ХД, 3 ХП. Укус (+1, урон к4), спасброски как у воина 1 уровня. При броске на попадание 20, производит ещё паутину, прикрепляя конечность к телу. Не подвержены действию паутины. Интеллект насекомого.

Скульптуры

Полноценный сад, наполненный элегантными статуями в классическом стиле. Многие, похоже, изображают людей, испытывающих сильную боль, удивлённых или испуганных. Многие статуи покрыты плесенью.

Вероятность 1-к-6, что одна из статуй здесь окажется известным пропавшим человеком из настоящего мира.

Все, кто умирает здесь, немедленно превращаются в статую. Пока его не превратят обратно в плоть, его нельзя воскресить.

Стрельбище

Длинная лужайка, с одной стороны которой глубоко в землю вкопаны большие колья. В некоторых кольях есть дырки от пуль. К некоторым по-прежнему привязаны скелеты. Кроме этого, здесь нет ничего необычного.

Театр теней

Полукруглый амфитеатр с каменными ступенями вместо сидений, заросший мхом и папоротником. Центральная сцена с ржавым, прогнившим, рассыпающимся устройством для кукол-теней.

Тени здесь не движутся как обычно. Они реагируют, когда их владельцы не движутся, и тянутся к источникам света.

Задержитесь здесь и тени начнут отделяться. 1 очко урона харизме за каждый ход, который вы здесь проводите.

При выходе этот эффект продолжает действовать каждый ход; сделайте спасбросок против магии. При провале он продолжается бесконечно. При успехе получение урона прекращается после количества ходов, равного результату броска.

Если значение харизмы достигает 0, тень наконец-то освобождается. Восстановите всю потерянную харизму. С настоящего момента:

- ◇ У персонажа нет отражения.
- ◇ Любые попытки нарисовать персонажа приводят к неузнаваемому результату. Они могут привести к зарождению целых абстрактных или стилизованных течений в искусстве.
- ◇ Чувство собственной личности персонажа размывается. Когда он получает новый уровень, перебрасывайте все его предыдущие хит-дайсы и получайте совершенно новое количество хит-пойнтов.
- ◇ Сама тень становится ожившей тенью, неосязаемым монстром, который ненавидит свет.
- ◇ 2 ХД, 12 ХП, КБ как у кольчуги, неосязаемые когти (+2, урон к4 и 1 очко урона харизме), неосязаема и неуязвима к физическому урону, яркий свет наносит кб урона каждый раунд, мёртвые жертвы трансформируются в новые тени.



- ◇ Персонаж не отбрасывает тени.

Театр вивисекций

Это полукруглый амфитеатр с каменными ступенями вместо сидений и сценой в виде платформы в центре. Всё заросло мхом и папоротником.

На самой сцене расположен металлический хирургический стол с фиксаторами для кистей, колен и головы. Вокруг разбросаны другие инструменты - лампы, зажимы, отсосы и тому подобное, но все эти изящные предметы проржавели до полной бесполезности.

Когда-то это было важным местом. Среди сидений здесь разбросано сокровище. Сделайте бросок, чтобы определить, что это.

Ухоженная лужайка

Короткая подстриженная трава, утыканная маргаритками. Окружена невысокой кирпичной стеной, по которой карабкается плющ. Тихо, за исключением далёкой птичьей песни. Ничего необычного.

Шахматная лужайка

Широкая квадратная лужайка. Десятирядовые квадраты аккуратно подстриженной травы чередуются с чёрными каменными плитами. По ним разбросаны шахматные фигуры из обсидиана и белого мрамора, каждая в два раза выше человека. Здесь и там разбросаны куски человеческих костей.

Для каждой стороны (чёрной и белой) есть 50% вероятность, что фигуры на самом деле будут полным шахматным набором монстров. Если обе стороны - монстры, они обе находятся в патовой ситуации до прибытия ПИ, и каждая сторона будет пытаться привлечь их на свою сторону в противостоянии.

Шестерни

Огромные трещины в земле открывают массивные шестерни, размером от ладони до небольшого дома.

Шестерни по-прежнему вращаются, и во время их медленного вращения с них облетает ржавчина. Похоже, они связаны с какой-то огромной машиной.

Если попасть между шестерней, они будут наносить кб урона каждый раунд. Чтобы

освободиться, нужно пройти спасбросок против устройств, иначе урон будет наноситься и дальше, пока жертву затягивает внутрь.



Электродинамические заросли

Заросли здесь густы и спутаны, лозы и выюнки опутывают полусферическую клетку из проволоки.

Снаружи клетки хаос из растительности. Внутри клетки удивительно чисто. Гладкий цементный пол и никаких растений. В воздухе разносится гудение и запах озона.

Точно в центре на полу стоит странная машина. Размером примерно с человеческую голову, состоящая из сцепленных концентрических колец из чёрного камня, вращающихся друг вокруг друга, как какой-то странный планетарий.

Раз в ход устройство испускает мощный заряд электричества. Из неё вырываются электрические дуги, бьющие по клетке и заземляющиеся через неё. Всё, что находится внутри, попадает под удар и сжигается электричеством, отсюда и отсутствие растительности.

Удар током наносит 2кб урона. Дополнительные кб урона тем, кто носит металлическую броню. Дополнительные кб урона за каждую руку, держащую металлический предмет, вроде лампы или меча. Дополнительные кб урона, если у вас при себе металлические сокровища (например, драгоценности или монеты). Никаких спасбросков, если вы только не можете каким-то образом уклониться от молнии. Бьёт всех, кто находится внутри.

Если устройство вынести из клетки, оно будет бить в ближайший большой металлический предмет (больше человека). Всё живое на пути попадает под удар электричеством. Устройство не прикреплено к земле или чему-то ещё; положите его в коробку и у вас получится неплохая бомба.



Часть 3: Подробности мест

Болтающееся

Земля здесь движется сама по себе. Не совсем как землетрясение, больше похоже на качающуюся на бурных волнах палубу. Почва раскалывается и смыкается обратно каждые несколько минут, когда земля изгибается. Деревья, здания и другие структуры сильно раскачиваются.

Гипнотическое

Когда вы заходите в это место, вход в него запечатывается и исчезает позади вас, оставляя вас в ловушке в крохотной реальности-пузыре. Вы не можете *двигаться вглубь*, вы не можете *двигаться назад*, вы застряли. Стены и изгороди, ограждающие это место, непроходимы, и все попытки прорубить себе путь приводят вас обратно.

Единственный способ выбраться - пробиться через стену сознания. Проще всего заснуть, но напиться до беспамятства или получить удар по голове тоже сработает.

В момент, когда персонаж игрока падает без сознания, он перемещается на "другую сторону" места (хотя его товарищи видят лишь, что он потерял сознания). Он просыпается в копии этого места, со своими товарищами, спящими рядом. Само место практически такое же, только из него можно свободно выйти.

Он может вернуться в "закрытую" версию этого места, просто заснув - в этот момент он проснётся в "запертой" версии.

Время течёт одинаково в обеих версиях места. Вы засыпаете в одной и просыпаетесь в другой, Вы переходите между ними, засыпая в одной, чтобы проснуться в другой.

Гнёзда

Десятки гнёзд грачей, спутанные массы веток и детрита. Пустые.

Граффити

На здешних стенах нацарапали граффити исследователи из реального мира.

Если у этого места есть какая-то врождённая опасность, граффити предупреждают о ней. Если в этом месте есть какая-то врождённая ценность, которую можно собрать, граффити указывают на неё. Кроме того, трижды бросьте к20, чтобы определить, о

чём ещё говорят граффити - каждая надпись выведена разной рукой.

1. Здесь был(а) [Занду Могучий/Родерик/Чёрная Алиса/Алокрейн Валентинез/Большой Дейв/Элеонор из Ким/Чёрная Крыса].
2. Религиозный символ (распятие, анк и т.п.)
3. "Не пейте воду" (часто хороший совет).
4. "Пейте воду" (часто опасный совет).
5. "Цветы - это паразиты".
6. "Дверь закрывается через 24 часа".
7. "Дни в два раза дольше".
8. "Если я не вернусь, скажите моей жене/моему мужу, что я её/его люблю" (датировано как минимум прошлым веком).
9. "Возвращайтесь назад, пока ещё не слишком поздно!"
10. "Не обращайтесь внимания на другие граффити, здесь совершенно безопасно" (вероятно неправда).
11. "Двери наружу существуют! Не теряйте надежды!" (правда).
12. "Я хочу домой" (понятное желание).
13. "Не верьте Сияющим" (относится к одичавшим ши).
14. "В глубине больше дверей, ведущих в другие места" (правда).
15. "Здесь мы вошли. Запомните это место".
16. "Здесь умер(ла) [Гуг/Иеремия/Алиса/Торвен/Принцесса]".
17. "Все маски прокляты, кроме Ребёнка". (относится к галерее масок - на самом деле, все маски прокляты).
18. "Внемли, путешественник! Другой путь наружу лежит за колокольней!" (другие пути наружу существуют, но точный путь к ним различается).
19. "Ненавижу деревья" (понятное чувство).
20. "Опасайтесь резервуаров! Правильный порядок, или вам конец!" (относится к резервуарам срачивания; действительно, в случае ошибки в резервуарах ситуация может стать катастрофической).

Гул

Земля здесь мягко трясётся и испускает глубокий гул, как будто кто-то под землёй медленно пробивается к поверхности.

Дверь наружу

В изгороди здесь видна скромная, слегка приоткрытая дверь. На ней мелом написано:

"Физическое измерение, из Инн".

Это портал обратно в реальный мир. Чтобы определить, куда он вас отправит, бросьте к20 (целью всегда будет стена в каком-то саду, в остальном подробности могут сильно различаться).

1. Другая стена того же самого сада, через который вы вошли.
2. Общественный парк.
3. Зоопарк, с тиграми и пингвинами.
4. Аккуратный сад роз.
5. Сад растений алхимика.
6. Аккуратный монастырский религиозный сад.
7. Живой лабиринт в богатом поместье.
8. Тесный задний двор нижнего среднего класса.
9. Памятный сад в часть какой-то великой трагедии.

10. Детский сад, с качелями и песочницей.
11. Образовательный сад для низших классов, с аллегорическими фигурными кустами и символическим выбором цветов.
12. Галерея классических статуй.
13. Кладбище, на котором идут похороны.
14. Оранжерея, в которой растут редкие экзотические орхидеи.
15. Парк при санатории для хворых.
16. Сад с карповыми прудами и фонтанами.
17. Святое место снаружи храма.
18. Сад растений в монастырской общине.
19. Частный сад вельможи, для ухаживаний.
20. Сад для отдыха заключённых в сумасшедшем доме.

Если результат отличается от 1 (то же самый сад), бросьте кб, чтобы определить, насколько далеко от исходной точки вы оказались.

1. Тот же город.
2. То же графство.
3. Та же страна.
4. Тот же континент.
5. Дальше за границей.
6. В каком-то по-настоящему экзотичном месте.



Завораживающее

В этом месте висит неуловимое ментальное поле. Вам нравится это место. Как будто вы принадлежите ему. Уйти отсюда было бы неправильно.

Каждый ход, проведённый здесь, исцеляет 1 очко повреждений. Если ваши атрибуты повреждены, их можно исцелить точно так же. Пока вы находитесь здесь, вам удобно и ваша боль смягчается.

Когда вы уходите, это кажется неправильным. Когда вы уходите, вы теряете всё полученное здесь лечение. Повреждения немедленно возвращаются. Кроме того, вы получаете к10 урона харизме просто из-за того, насколько это ужасный опыт.

Ведущие, не вываливайте потерю лечения и урон харизме на ваших игроков внезапно. Когда они впервые упомянут о том, чтобы покинуть это место, расскажите им о последствиях и позвольте им страдать в размышлениях, что делать.

Заморожено

Здесь всё покрыто слоем поблёскивающего инея. Вода покрыта льдом толщиной в несколько дюймов. Источник холода неизвестен. Вы получаете 1 единицу урона каждый ход, когда задерживаетесь здесь, если только не греетесь у огня, внутри здания или не пользуетесь зимней одеждой.

Запутанное безумие

Здесь реальность начинает терять свою стабильность. Причинность становится смутной, расстояния и углы деформируются, вещи сливаются друг с другом. Это похоже на невероятный трип от грибов или чего-то ещё, но происходит на самом деле. При входе в это место происходит следующее:

- ◇ Для каждого предмета, которого у вас больше одного экземпляра, подбросьте монетку. Орёл - его количество увеличивается на 1, решка - уменьшается на 1.
- ◇ Время движется вперёд неуверенно, вязкими рывками. Когда кто-то действует в бою, подбросьте монетку. Орёл - он действует дважды, решка - не действует вовсе.

- ◇ Отслеживать, что там происходит, очень утомительно. Ополовиньте весь полученный там опыт.
- ◇ Если вы попытаетесь *двигаться назад* или *двигаться вглубь*, подбросьте монету. Орёл - вы движетесь вглубь, решка - вы движетесь назад (если там несколько путей, случайно определите, куда вы возвращаетесь).

Затоплено

Здесь стоит вода глубиной между коленом и поясом. Растения и строения поднимаются из воды, а на поверхности к ним прибивается ряска. Воздух затхлый.

Люди должны идти вброд, меньшим существам придётся плыть. Скорость передвижения уменьшается в два раза.

Куча сокровищ

В центре лужайки лежит небольшая кучка сокровищ, блестящая в лучах солнца. В ней 5к10 золота различным номиналом; также дважды сделайте бросок на сокровища.

Механические части

В местные структуры (будь то изгороди, здания, деревья или пол) встроены часы. Их колёса и шестерни медленно вращаются, издавая полиритмическое тиканье.



Мёртвые исследователи

Трупы к6 исследователей. Они (бросьте к6):

1. Всё ещё тёплые.
2. Достаточно свежие, чтобы не быть погрызенными.
3. Частично съедены.
4. Гниющие и мягкие.
5. Высохшие и сморщившиеся.
6. Голые скелеты.

Бросьте к10, чтобы определить, к какому типу авантюристов относился каждый из них, и что находится на трупе, если персонажи решат их обчистить.

1. Вор. Кожаная броня, кинжал, отмычки, верёвка.
2. Рейнджер. Кожаная броня, топор, 12 стрел, длинный лук, крюк-кошка, верёвка.
3. Рыцарь. Латная броня, щит, длинный меч.
4. Жрец. Кольчуга, булава, священный символ, священная книга.
5. Убийца. Кинжал, арбалет, 10 арбалетных стрел, гаррота, набор для маскировки.
6. Солдат. Кольчуга, пика, окопные инструменты, щит.
7. Маг. Посох, книга заклинаний с к6 случайными заклинаниями.
8. Алхимик. Нож, бутылочка с контактным ядом (спасбросок или смерть), бутылочка с кислотой.

9. Экзорцист. Латная броня, бутылка святой воды, молот.
10. Охотник за головами. Арбалет, 10 арбалетных стрел, кандалы, топор, капкан.

Плюс 2к10 золотых монет, и сделайте бросок на сокровище.

Если в этом месте есть опасность, она будет очевидной причиной смерти. В противном случае бросьте к6, чтобы определить, что делают трупы:

1. Повешены за шею к ветвям дерева.
2. Сидят на железных стульях за столиками, как будто обедают.
3. Пронзены деревянными кольями.
4. Почтительно уложены на землю, как будто для погребения.
5. Запечатаны в стеклянных гробах.
6. Распростёрты, пригвождены к земле за руки и за ноги, чтобы не дать подняться, а изо рта растёт экзотическая орхидея.

Мёртвые птицы

Земля усеяна мёртвыми птицами, как будто внезапно упавшими с неба. Все они яркой раскраски, а их перья сломаны и перепачканы.

Невесомость

Гравитация здесь практически отсутствует. Бросьте камень и он, вместо того, чтобы упасть, мягко поплывёт, как люди в воде. Человек может прыгать на огромные расстояния, как астронавты на Луне, или вовсе выпрыгнуть с земли.



Паразитное

Это место заполнено паразитами. Здепские животные болезненны, на растениях видны наросты и червоточины. Просто находиться здесь не опасно. Опасно следующее:

- ◇ Есть zdeпскую пищу.
- ◇ Пить zdeпскую воду.
- ◇ Получить здесь ранение плоти.
- ◇ Спать здесь.
- ◇ Контактировать с кем-то, уже заражённым.

Когда персонаж подвергается риску заражения, он совершает спасбросок простив яда. В случае провала он заражается. Бросьте к12, чтобы определить, чем он заражён.

1. Кальмар в желудке. Рвота более вероятна, и наполнена чёрными чернилами. Чтобы избежать голодной смерти, требуется в два раза больше еды и воды.
2. Крохотные красные черви под ногтями. -1 к ловкости за каждый день, пока паразиты не излечены. Для лечения необходимо вытащить их, что нанесёт по 1 единице урона за каждый день заражения, и восстановит ловкость.
3. Личинка мясной мухи под кожей. Ужасно извивающиеся нарывы и пузыри. -1 к телосложению за каждый день, пока паразиты не излечены. Для лечения необходимо выковырять их, что нанесёт по 1 единице урона за каждый день заражения, и восстановит телосложение.
4. Нити мицелия под кожей, делающие её ранимой и склонной к трещинам. Из трещин на коже сочится молочно-белая жидкость. +1 к физическому урону за день инфекции (то есть +2 за два дня).
5. Светящиеся червяки под веками. Ослепляющий, дезориентирующий свет. Своими светящимися глазами вы можете видеть в темноте, но шансы быть застигнутым врасплох удваиваются из-за дезориентации.
6. Зубы заменяются крохотными усоногими рачками, которые растут в дёснах и выталкивают зубы. В целом безвредно, но форма вашего рта

нарушается и это затрудняет произношение.

7. Мозг заражён кордицепсами. Ваше чувство самосохранения серьёзно снижается, гриб хочет, чтобы вас съели, чтобы распространить заражение. -3 к классу брони, и вы больше не можете пользоваться защитной тактикой.
8. Ваша плоть заражена крошечными щупальцами, похожими на корни, которые постоянно ищут путь и пробираются сквозь ваше тело. Ваше здоровье очень сильно колеблется. Каждый день вы перебрасываете свои хит-дайсы, чтобы определить, сколько у вас хит-пойнтов.
9. В вашем животе живут крошечные крабы с лицами детей. Каждый день, когда они остаются внутри, уменьшите свой максимум хит-пойнтов на 1, в то время как рождаются новые крабы. Когда ваши хит-пойнты достигают 0, ваш живот взрывается.
10. Ваша кожа начинает превращаться в стекло. Движение заставляет её трескаться, формируя зазубренную оболочку поверх вашей плоти. Каждый день, когда стекло распространяется по вашему телу, вы добавляете +1 к вашему классу брони (он никогда не увеличится выше 19 от этого эффекта), и получаете на 1 очко повреждений больше, когда вас ранят. Например, после 3 дней вы получите +3 к классу брони и +3 к получаемым повреждениям.
11. Расгустый на вашей коже грибок заставляет вас постоянно потеть жирным чёрным галлюциногеном. Пока вы заражены, считайте значения ваших мудрости и интеллекта на 5 пунктов ниже, чем на самом деле.
12. В вашей крови плавают личинки асцидий, вытягивая из вас жизненные силы и питание. Когда вы получаете лечение, вы исцеляетесь на 1 очко меньше.

Плывущее

Как и перевёрнутое место, это тоже подвешено над зияющей бездной. Оно состоит из плавающих островов земли и бетона, которые неподвижно висят в воздухе. Между островами нет мостов. Возможно, вы сможете перепрыгнуть, или устроить свой собственный мост.

Падение в бездну точно такое же, как в перевёрнутом месте или садах на обрыве. У вас есть один раунд, чтобы спастись или быть спасённым, после чего вы исчезаете навсегда.

Вы не можете *двигаться вглубь*, если не пересечёте это место, но можете *двигаться назад* откуда пришли.

Пение

По округе мягко разносится музыка. Она похожа на тягучий церковный орган, песни китов или терменвокс, исполняющий григорианское пение. Она исходит из нескольких золотых труб толщиной шесть дюймов, выходящих из земли и скрытых в растительности.

Музыка обещает слушателю понимание Инн, хоть и смешанное с синтетической психоделикой. Каждый ход, проведённый исключительно за прослушиванием музыки, слушатель может задать ведущему один вопрос. Ведущий бросает к10, чтобы определить список возможных ответов, после чего выбирает наиболее подходящий.

1. Алый, фиолетовый, бирюзовый, вергинье, лазурь, чёрный, белый, серый.
2. Паук, бабочка, слизень, оса, стрекоза, личинка, муравей.
3. Ветер, дождь, снег, солнечный свет, гром, туман, облака.
4. Лиса, ворона, лошадь, кролик, фазан, овца, крот, лягушка.
5. Глаз, рот, палец, ступня, шея, рука, нога.
6. Золото, серебро, бронза, железо, свинец, хром, сталь.
7. Король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка.
8. Мечи, жезлы, пентакли, кубки, червы, пики, бубны, трефы.
9. Земля, ветер, вода, огонь, дерево, металл.
10. Поэт, солдат, вор, крестьянин, жрец, ведьма, висельник, ростовщик.

Перевёрнуто

Всё место перевёрнуто вверх ногами; оно построено и растёт на потолке над зияющей бездной. Деревья растут вниз, с ветвями на месте корней, трава безвольно свисает вниз.

У бездны нет видимого дна, она просто исчезает в тумане. Упав, и просто исчезнешь. Это дорога в один конец, откуда не возвращаются. Полёт позволит не упасть, но не спасёт, когда вы уже упали: притяжение бездны слишком сильно, как быстрина, затягивающая под воду.

Возможно, вы сможете держаться за деревья или другие структуры, если они есть. Иначе вам придётся двигаться, цепляясь за растения, корни и другие части сада, как на турнике. Если ничего не идёт не так, это абсолютно безопасно. Однако, что-то может пойти не так, если:

- ◇ Вы получаете урон.
- ◇ Вы совершаете атаку.
- ◇ Вы "бежите" или как-то ещё быстро двигаетесь.
- ◇ Что-то вас удивляет.
- ◇ Вам понадобятся обе руки.

Сложите вместе значения ваших силы, ловкости и телосложения. Это значение вашей хватки. Каждый раз, когда что-то идёт не так, бросьте к20 и вычитите результат из вашей хватки. Также вычитите из суммы весь полученный урон. Когда значение хватки достигает 0, вы падаете. Вас могут поймать за один раунд, после чего будет слишком поздно, и вы упадёте прямо в бездну.

Если целый исследовательский ход проходит без ухудшения вашей хватки, она восстанавливается до начального значения.

Использование специального альпинистского снаряжения, магии и подобных вещей может увеличить силу вашей хватки по усмотрению ведущего.

Вы не можете *двигаться вглубь*, если не пересечёте место, но можете *двигаться назад* откуда пришли.

Плодородное

Здесь всё хорошо растёт. Здесь всё быстро исцеляется. Растительность густая и буйная. Каждый ход, проведённый здесь, исцеляет 1 очко повреждений. Если ваши атрибуты повреждены, их можно исцелить точно так же. Это место воодушевляет. Вы чувствуете себя полными жизни и энергии.

Плотское

В этом участке сада все растения состоят из мяса, костей и хрящей вместо растительной массы.

Деревья - колонны из кости, с ветвями, похожими на рёбра или руки, и листьями из обрывков красной кожи. Трава - длинные куски мягкой плоти, как та, что внутри горла. Цветы состоят из аккуратно собранных слизистых мембран, сидящих на концах хрящей. То тут, то там из почвы выглядывает безмятежно мигающий глаз, или мясистые пальцы хватают вас за щиколотки.

Пахнет как на бойне или в госпитале. Всё мясо съедобно, если его приготовить, но даже после этого поедание его вызовет бросок на иннское изменение.

Покрыто плющом

Плющ растёт здесь абсолютно повсюду спутанным одеялом. Все силуэты смягченные и зелёные. Сооружения под плющом идеально сохранены.

Пропasti

Это место расколото на участки расселинами, ведущими в зияющую бездну. Огромные трещины в земле ведут в туманное ничто, которое, похоже, лежит под садами. В большинстве случаев эти расселины достаточно широки, чтобы через них можно было перепрыгнуть. Если только что-то не пойдёт не так, как задумано.

Для прыжка требуются две вещи: чтобы у вас было достаточно силы для достижения цели, и чтобы вы безопасно приземлились, не упав, когда доберётесь до неё. Когда необходимо, эти моменты могут быть представлены проверками соответственно силы и ловкости.

В случае провала у вас есть один раунд на спасение, как обычно.

На дне этой туманной бездны может быть целый новый мир. Возможно, там внизу всё прекрасно. Никто не знает наверняка; никто оттуда не возвращался. Возможно, туда и ушли ши.

Пусто

В этом месте на удивление нет обитателей. Ни насекомых, ни пения птиц. Если в результате события должна произойти встреча, она не происходит.

Светящееся

Растения здесь биолуминесцентные. Лепестки цветов слегка светятся, почки на деревьях источают мягкий свет. Здесь никогда не бывает по-настоящему темно.

Серебряная филигрань

Среди растений здесь разбросаны изысканные серебряные орнаменты в стиле модерн. Это не скульптуры, а растения другой формы жизни - минералы, растущие глубоко под жилами земли по геологическим часам. Большинство из них поблёкли к настоящему времени, а на некоторых растёт мох или лишайник. Собрать филигрань относительно легко. Просто откопайте её и вытрите грязь. Вместе они стоят примерно 100 золотых монет, умноженных на глубину области.

Сожжено

Здесь был пожар. Землю покрывает тонкий слой пепла, деревья обожжены, от растительности остались только обугленные скелеты, осыпающиеся от прикосновения. Сооружения ослаблены. Если вы войдёте или выйдете из них, существует шанс 1-из-6, что сооружение обвалится в наихудший возможный момент.

Скелеты ши

Скелеты ши, к4 штук.

Кости ши сделаны из идеального алебастра. Каждая кость тонка и изыскана; толщина бедренной кости не больше человеческого пальца, рёбра тонки, как проволока, а череп не толще картона. Скелеты этих существ выше человека. Их пропорции идеально симметричны. Даже после смерти их кости упали и рассыпались эстетически сбалансированным узором.

Для коллекционеров каждая кость скелета ши стоит в среднем десять золотых. В теле 250 костей.

Стальные каркасы

Здесь из земли выступают огромные стальные балки, достаточно большие, чтобы служить структурными опорами для какого-то странно изогнутого небоскрёба. Они странным образом искривлены и изогнуты, как будто рука бога скрутила башню как полотенце, а потом всё, кроме балок, убрали, оставив только металлический каркас.

Стеклянная крыша

В этом месте всё находится внутри одной гигантской стеклянной оранжереи. Атмосфера здесь несколько теплее и более влажная, чем обычно, туманная и душная. Вы защищены от погоды снаружи.

1-из-3 столкновений в этом месте будет с компостными миконидами (ночью) или розовыми девами (днём). У них здесь поселения.

Стеклянные трубы

Это место оплетено тёмными трубами, которые уходят в землю и выходят обратно, обвиваются вокруг рельефа и переплетаются с растениями.

В трубах течёт какая-то жидкость, вероятно, важная для поддерживающих это место машин. Это радужная жидкость, преломляющая яркие цвета, как павлинье перо или масло на воде, с плотностью геля для душа. Вкусом и запахом она похожа на абсент. Если она попадёт вам на кожу, вам придётся пройти спасбросок против магии, в противном случае - сделайте бросок на иннское изменение. Если вы её выпьете - не получите и спасброска.

Тлеющее

Это место по-прежнему немного в огне. Хотя огонь по большей части выгорел, оставив всё почерневшим и обуглившимся, пламя всё ещё поблёскивает на различных поверхностях маленькими танцующими островками.

Избегать попадания в огонь крайне просто. Если вы всё-таки попадёте в него (возможно, кто-то вас толкнёт, или вы упадёте из-за какой-то неудачи, или вы просто тупой), то получите кб урона и должны будете пройти спасбросок от дыхания; провал означает, что вы загорелись и будете получать кб урона за раунд даже когда выберетесь. Возможно, загоревшийся персонаж тоже будет распространять огонь, размахивая руками.

Хотя огня легко избежать, это место опасно. Жар и наполненный дымом воздух наносит 1 очко урона каждый ход, когда вы там задерживаетесь.

Фонарь

Здесь посреди открытого пространства стоит железный кованый фонарь. Он надёжно освещает окрестности. Никто не знает, кто каждую ночь меняет в нём свечи.

Хищное

Это место хочет вас съесть. Сама почва голодна. Она не может видеть, но может смутно слышать и чувствовать вибрации. Если вы произведёте много шума или вызовете сильную вибрацию на земле, она попытается укусить. Рот, состоящий из земли, глины и слоновой кости, откроется возле ног жертвы.

Чтобы определить, достигла ли цели атака, сделайте бросок на попадание с +0 (бонусы от цитов не учитываются). В случае попадания рот наносит жертве к12 урона и захватывает её тело. После этого он каждый раунд жуёт на к12 урона, пока персонаж не умрёт или не освободится.

Если рту причинить боль, он отпустит что, что держит. Для этого подойдёт что угодно, способное нанести одновременно 5 единиц урона, а также что-нибудь пряное (например, хрен или чили), огонь или особо острые предметы (например шипы). Рот выплюнет

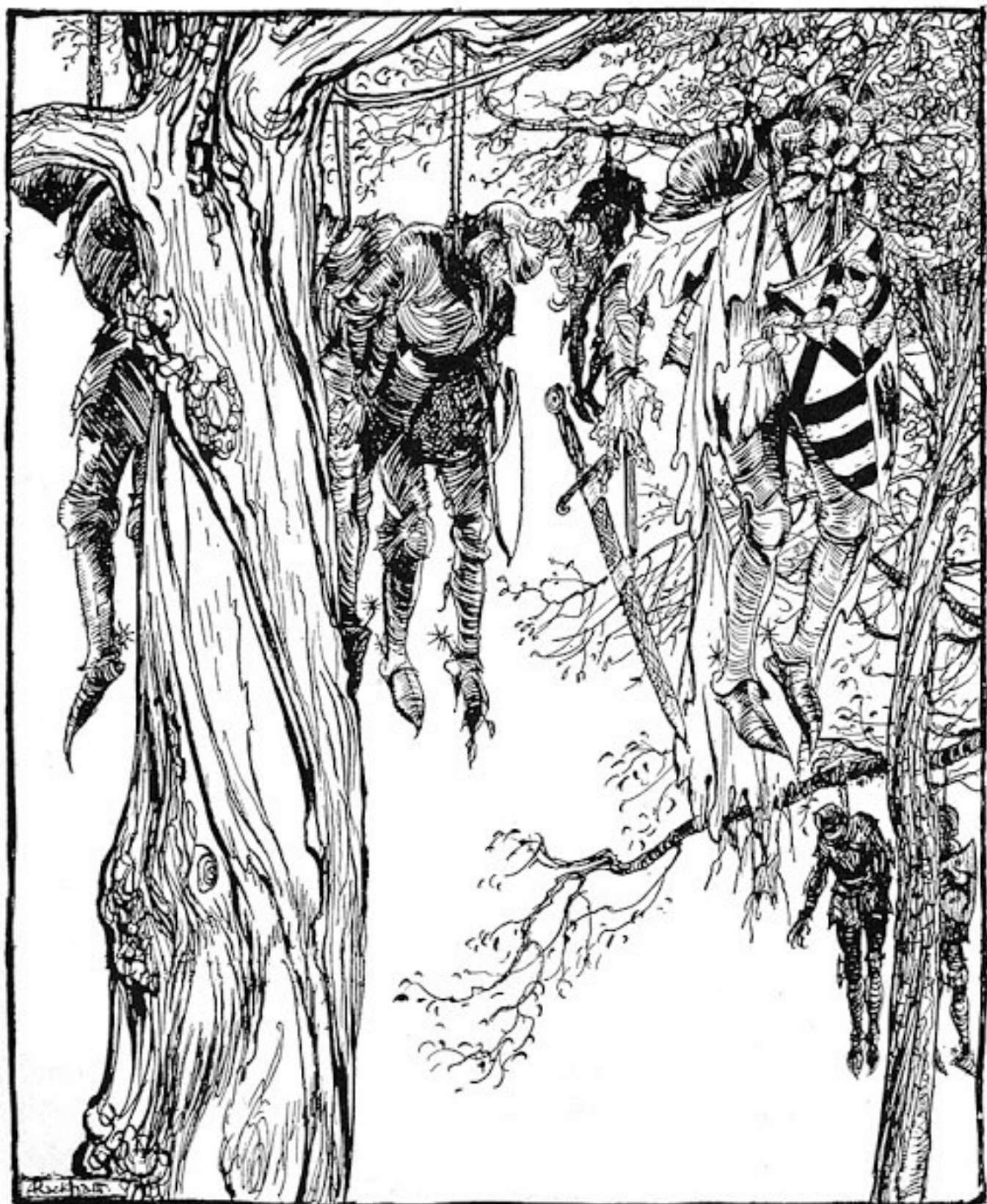
то, что держит, и сомкнётся, чтобы снова стать похожим на обычную землю.

В каждый момент людей могут есть любое количество ртов, но не больше одного на человека. Если вы не на земле (например, на дереве или изгороди), рты не могут вас достать. Разговоры не активируют рты, но ходьба может, а бег, сражения и другие напряжённые действия - совершенно точно привлекут их внимание. При осторожной ходьбе шанс спровоцировать рот равен 50%. Воры и другие скрытные персонажи получают свой обычный шанс на скрытность в качестве дополнительной предосторожности от привлечения к себе внимания, вне зависимости от того, чем занимаются, если делают это скрытно.

Хорошо ухоженное

В отличие от остальных частей садов, эта область отлично сохранилась. Металлические части не заржавели, камень не подвержен эрозии. Трава аккуратно подстрижена, изгороди подрезаны, цветы растут ровными рядами.





Часть 4: Бестияри

Бармаглот

Бармаглот - это странное драконоподобное существо с длинной шеей, выпуклыми глазами, резцами как у грызуна и широкими, цепкими, похожими на человеческие руками. Бармаглот - предвестник опьянения. Там, где он проходит, всё начинает себя вести пьяно. Те, кто с ним встречается, изменяются навсегда. Возможно, здесь есть связь с Идеей Шипов, но Бармаглот не заражён.

Существует лишь один Бармаглот. После того, как он будет убит или исчезнет другим способом, считайте этот результат броска за цветочных пауков.

15 ХД, 60 ХП, броня как у кальчуги, укус (+10, урон к10), 2х атака когтями (+10, урон к6) I/II/III огненный взгляд (+10, урон к6 и к6 огнём, дистанционная), спасброски как у воина 10.

Вид Бармаглота каждый ход наносит к4 урона интеллекту.

Тройные повреждения от вострых мечей.

Когда на броске урона интеллекту выпадает 4, или Бармаглот попадает атакой, сделайте бросок на инское изменение (без спасброска).

Белые обезьяны

Хищные обезьяны-альбиносы с дополнительной парой рук из плеч. Некогда они служили украшением садов, как орлины, а теперь стали хищными и территориальными, помечая свои владения экскрементами и растерзанными трупами. Немного не дотягивают до человеческого интеллекта, но умеют пользоваться грубыми инструментами и свирепой жестокостью.

2 ХД, 7 ХП, броня как у лат, 2 х когти (+2, урон к4), спасброски как у воина 2.

Богомол

Огромное плотоядное насекомое длиной 20 футов. Хитин похож на древесную кору, а ярко раскрашенные крылья напоминают огромные цветочные лепестки.

Нападает из засады.

8 ХД, 32 ХП, броня как у лат, 2 х атака когтями (+8, урон к12), спасброски как у воина 8. При успешной атаке когтями совершает дополнительный укус (+8, к12).

Бутылочный краб-отшельник

Толстый, бледный краб с мягким панцирем, использующий в качестве импровизированной раковины пустые винные бутылки. Нетрезво покачивается из стороны в сторону.

2 ХД, 8 ХП, броня как у лат, 2 когтя (+2, урон к4), спасброски как у воина 2.



Василиск

Длинное змееподобное чудовище с головой индюка.

Те, кто встречается взглядом с василиском, рискуют окаменеть - настолько велика концентрация яда в нём, и токсины в его слюне настолько же сильны.

Василиски поедают каменные статуи, а странное устройство их внутренностей превращает камень обратно в плоть. Если намазать статую желудочным соком василиска, она превратится обратно в плоть. 6 ХД, 18 ХП, броня как у кольчуги, укус (+6, урон к6 и к12 урона ловкости), спасброски как у воина 6.

Любой, кто увидит лицо василиска, должен пройти спасбросок от парализации или перманентно потерять к12 очков ловкости. Потеря ловкости в этом случае означает окаменение; чем больше ловкости теряется, тем большая часть тела жертвы превращается в камень, пока при нулевой ловкости она не превращается в статую полностью.

Гибридный зверь

Это существо - странная смесь из нескольких животных, превращённых в одну странную химеру. Продукт чанов срачивания. Его интеллект в основном ограничен животным уровнем, хотя комбинации разных животных могут привести к странному и коварному поведению, не встречаемому в природе. Каждый гибридный зверь уникален; детали каждого из них определяются бросками ниже.

Базовые характеристики:

4 ХД, 24 ХП, броня как кожаная, базовый коготь (+4, урон к8), спасброски как у воина 4.

Бросьте к20, чтобы определить базовое животное.

1. Горилла (2 атаки когтями по к4).
2. Лошадь.
3. Орёл (умеет летать).
4. Крокодил (умеет плавать).
5. Варан.
6. Броненосец (КБ как у кольчуги).
7. Ленивец (2 атаки когтями по к4).
8. Дикобраз (КБ как у кольчуги).
9. Жаба.
10. Волк.
11. Олень.
12. Хорёк.
13. Тигр.
14. Гепард.
15. Зебра.
16. Козёл.
17. Гиена.
18. Павлин (умеет летать).
19. Орангутанг (2 атаки когтями по к4).
20. Як.

Бросьте к20, чтобы определить голову существа (все атаки, приведённые в скобках, являются дополнительными к основным).

1. Волк (атака укусом, +4, урон к8)
2. Козёл (атака рогами, +4, урон к6)
3. Зебра.
4. Орангутанг.
5. Жираф.
6. Ворон (атака клювом, +4, урон к4).
7. Карп (умеет дышать под водой).
8. Змея (атака укусом, +4, урон к6 и спасбросок от яда или 2к8 урона ядом).
9. Рыба-молот (атака укусом, +4, урон к8)

10. Тигр (атака укусом, +4, урон к8)
11. Аксолотль (умеет дышать под водой).
12. Страус.
13. Крыса.
14. Варан.
15. Гиена (атака укусом, +4, урон к8).
16. Олень (атака рогами, +4, урон к6).
17. Бык (атака рогами, +4, урон к6).
18. Бабуин.
19. Хамелеон (невозможно заставить врасплох).
20. Утка

Бросьте к20, чтобы определить необычные особенности животного.

1. Крылья летучей мыши (умеет летать).
2. Змея вместо хвоста (дополнительная атака укусом, +4, урон к4 и спасбросок от яда или 2к8 урона ядом).
3. Длинный и змееподобный (может не только атаковать, но и хватать: +4, при попадании хватает, после этого к4 урона каждый раунд).
4. мех с тигриными полосами.
5. Перья.
6. Идеально подражает звукам, которые слышит.
7. Человеческие руки и ноги.
8. Крылья колибри (умеет летать).
9. Панцирь черепахи (КБ как у лат).
10. Уши летучей мыши (эхолокация).
11. Дыхание дракона (вместо атаки может дышать огнём: спасбросок от дыхания или 3к6 урона).
12. Ламы крота (может рыть тоннели).
13. Дополнительная голова (бросьте, чтобы определить, какая).
14. Две дополнительные головы (бросьте, чтобы определить, какие).
15. Дополнительные лапы (дополнительная атака когтями).
16. Шкура хамелеона (двойная вероятность застигнуть врасплох).
17. Лапы кенгуру.
18. Крылья павлина (умеет летать).
19. Клыки (дополнительная атака клыками, +4, урон к6).
20. Лапы геккона (умеет ходить по стенам).

Гигантская лягушка

Просто очень большая лягушка, размером с лошадь. Тупая даже по меркам животных, но голодная. Скрывается в засаде и внезапно нападает.

3 ХД, 15 ХП, броня как кожаная, укус (+3, урон к8) или язык (+3, урон к6, дистанционная атака), спасброски как у воина 2.

При результате броска 20 на любой из атак, лягушка проглатывает жертву. Смерть наступает через 3 раунда.

Чтобы прорезать путь из живота лягушки, достаточно нанести 12 единиц урона, также могут сработать и другие хитроумные способы.

Гигантская многоножка

Толстая многоножка 12 футов длиной. Шкура похожа на старую потрескавшуюся кожу, рот - путаница щупалец и мандибул. Она тяжело движется по саду, пожирая самую густую растительность, оставляя позади себя разруху.

4 ХД, 16 ХП, броня как кожаная, 4 x щупальца (+0, спасбросок против паралича или жертва парализуется на количество раундов, равное броску) и укус (+4, урон к6), спасброски как у воина 5.

Голем-садовник

Искусственное существо, состоящее из элегантно вырезанных кусков твёрдой древесины, соединённых вместе. Лакированный или полированный. При движении издаёт мягкие щелчки дерева о дерево.

Занимается поддержанием сада в надлежащем состоянии. Сажает деревья, подрезает, пропалывает, чистит пруды. Проявляет нежную заботу о растениях, насекомых и птицах, за которыми присматривает. Благодушный гигант с почти материнской заботой.

Безжалостен в своей ярости ко всему, что может навредить саду. Не разговаривает, просто убирает траву и вредителей.

9 ХД, 30 ХП, броня как у лат и щита, 2 x удар (+9, урон 2к6), спасброски как у воина 9.

Неуязвим к холоду, электричеству, яду. Двойные повреждения от огня.

Голубые лисы

Лисы с искрящимся мехом цвета перьев зимородка. Похоже, что они разговаривают друг с другом на своём языке и смеются над только им понятными жестокими шутками.

2 ХД, 10 ХП, броня как кожаной, 2 когтя (+2, урон к6), спасброски как у воина 2.



Грёза

Не материальное существо. Разумная мыслеформа. Фрактально плотный меметический вирус.

Грёза - это сохраняющееся напоминание об исходной катастрофе, из-за которой сады были покинуты. Это не сама Идея Шипов, а более слабый штамм, приспособившийся к меньшим разумах, которые населяют это место.

Бросьте к12, чтобы определить базовую идею Грёзы:

1. Вина и наказание.
2. Заговоры.
3. Числа.
4. Медицина.
5. Удача и азартные игры.
6. Паразиты.
7. Музыка.
8. Энтропия и разложение.
9. Огонь.
10. Зима.
11. Кровь и жертвоприношение.
12. Кондитерские изделия.

Грёза не наносит урон хит-пойнтам, оно повреждает чувство собственной личности: это то же значение, которое атакуется в Галерее масок, равное сумме харизмы и телосложения жертвы.

Когда персонажи игроков встречают Грёзу, выберите, кто из них станет первой жертвой. Творческий темперамент, безумие, злоупотребление наркотиками и невинность юности делают жертву более восприимчивой. Каждый раунд Грёза вторгается в её сознание. Выберите одно:

- ◇ Одно из воспоминаний жертвы изменяется так, чтобы совпадать с базовой идеей Грёзы.
- ◇ Они видят галлюцинацию, подходящую Грёзе.
- ◇ Они осознают "правду", подходящую Грёзе.

Сообщите это игроку. Расскажите ему подробности. Связь его персонажа с реальностью тает. Уменьшите его чувство собственной личности на к6.

Если кто-то из персонажей игроков распознает галлюцинации жертвы (например, спросив "что ты видел?"), он подвергнется влиянию Грёзы на следующий раунд и каждый раунд после этого. Спасбросков нет.

Каждый раунд чувство собственной личности всех инфицированных персонажей игроков продолжает разрушаться и они приобретают всё новые заблуждения.

Если их чувство собственной личности достигает 0, они становятся роботами, посвятившими себя распространению мемовируса Грёзы. Они становятся персонажами ведущего. Они могут попытаться безжалостно устранить персонажей игроков, которые продолжают бороться с Грёзой.

Чтобы бороться с Грёзой, персонаж игрока может подбодрить инфицированного персонажа. Для этого он может:

- ◇ Рассказать инфицированному персонажу игрока воспоминания об их общем прошлом (либо придумайте что-нибудь, либо расскажите что-то, действительно произошедшее на игре). Это восстановит подбадриваемому персонажу к4 очков чувства собственной личности.
- ◇ Обратиться к идеалам инфицированного персонажа игрока (вере, чести, материальному богатству, гордости). Это нанесёт Грёзе к6 урона.

У Грёзы 20 хит-пойнтов. Когда они заканчиваются, она исчезает вместе с насланными ей иллюзиями.

Инфицированный персонаж игрока может осознать, что испытываемые им мысли не являются его собственными, но не может различить, где правда, пока Грёза не побеждена.

Если персонаж игрока действует сообразно своим иллюзиям особенно интересными, увлекательными или удивительными способами, дайте ему 50 очков опыта. Совершать такие поступки представляется ему естественным.

Дракон

Большая хищная рептилия, как динозавр, который никогда на самом деле не существовал. Все они отличаются друг от друга, набросайте подробности ниже и отредактируйте базовые характеристики.

8 ХД, 24 ХП, броня как у кольчуги, укусы (+8, урон к10), 2 x атака когтями (+8, урон к6) и сокрушающая атака (+0 урон к12), спасброски как у воина 8.

Бросьте к8, чтобы определить базовую форму тела.

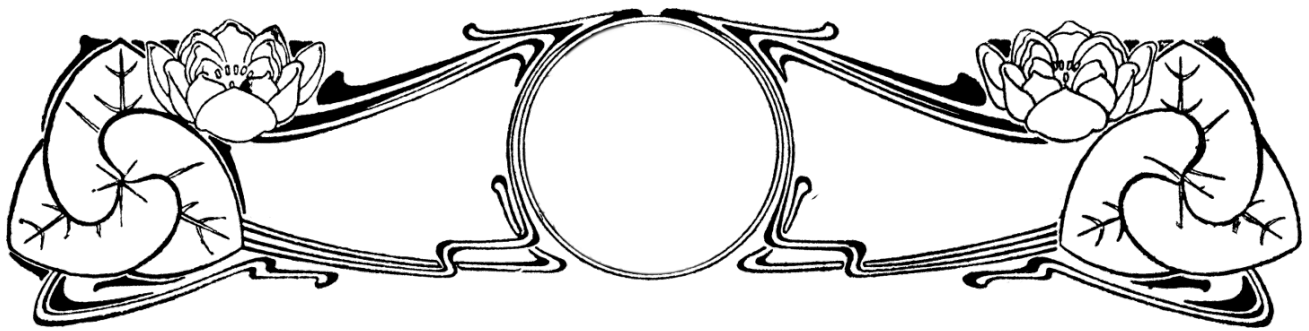
1. Ящероподобный. 4 лапы, голова, хвост, крыльев нет. Нет модификаций.
2. Змееподобный. Голова, хвост, конечностей и крыльев нет. Атаки когтями отсутствуют, может совершать сокрушающую атаку по всем расположенным рядом врагам. Успешная сокрушающая атака захватывает жертву в драконьи кольца. В следующем раунде дракон сжимает кольца, и повреждения наносятся автоматически.
3. Линдворм. Голова, хвост, змееподобное тело и две когтистые передние лапы. Обычные атаки, но успешная сокрушающая атака захватывает жертву в драконьи кольца. В следующем раунде повреждения наносятся автоматически.
4. Виверна. Голова, хвост, 2 задних лапы, крылья. Модификаций нет, кроме способности летать.
5. Драконоподобный. Голова, хвост, 4 лапы, крылья. Модификаций нет, кроме способности летать.
6. Гидра. 4 головы, хвост, 4 ноги. Может совершать 4 атаки укусом.
7. Крылатый змей. Голова, хвост, извилистое тело, крылья. Атаки когтями отсутствуют. Успешная сокрушающая атака захватывает жертву в драконьи кольца. В следующем раунде дракон сжимает кольца, и повреждения наносятся автоматически.
8. Многоногий. Голова, хвост, 6 или больше лап. Может совершать 4 атаки когтями. Быстро бегает.

Также бросьте к12, чтобы определить специальные способности дракона.

1. Огненное дыхание. Вместо атаки может дышать огнём. Все в радиусе действия должны пройти спасбросок от дыхания или получить 3к6 урона.
2. Регенерирует к6 ХП за ход.
3. Разумный и умеющий говорить.
4. Железная чешуя. КБ как у лат.
5. Один раз за бой может выстрелить потоком чернил: необходимо пройти спасбросок от паралича или ослепнуть.
6. Ядовитое жало на кончике хвоста. Одна дополнительная атака (+8, урон к4 и спасбросок от яда, чтобы избежать дополнительных 2к8 единиц урона).
7. Ядовитый укус (как обычный укус плюс спасбросок от яда, чтобы избежать дополнительных 2к8 единиц урона).
8. Вытягивает кровь, как пиявка. Присасывается при успешной атаке укусом и каждый последующий раунд наносит к6 урона.
9. Шкура хамелеона. Застигает врасплох 5 раз из 6.
10. Может "видеть" с помощью эхолокации.
11. Плюётся кислотой. Может плюнуть 3 раза вместо атак ближнего боя (+8, урон к6).
12. Дышит молнией. Используется вместо атаки; одиночная цель должна пройти спасбросок от дыхания или получить 4к6 урона. Если спасбросок провален, молния перепрыгивает на новую жертву, нанося 3к6 повреждений. После этого - 2к6, потом 1к6, после чего молния исчезает.

Наконец, бросьте к12, чтобы определить цвет дракона.

1. Светло-оливковый.
2. Тёмно-зелёный с жёлтым животом.
3. Бледно-розовый, без чешуи.
4. Красные, чёрные и белые полосы.
5. Чёрный с зелёными пятнами.
6. Красный с золотым животом.
7. Красные, жёлтые и чёрные пятна.
8. Угольно-чёрный с белыми полосками.
9. Морская волна с синими полосками.
10. Голубой с фиолетовыми и красными пятнами.
11. Зелёная плоть и чёрная чешуя.
12. Песчаный.



Единорог

Единорог - ещё один уникальный зверь, считающийся обитателями символом чистоты природы.

Присутствие единорога считается хорошим знаком. Его присутствие благословляет место и защищает его от зла.

Выпитая кровь единорога дарует почти бессмертие, как способность ши превращаться в цветы при 0 ХП.

Существует лишь один единорог. После того, как он будет убит или исчезнет другим способом, считайте результат этого броска за розовых дев.

10 ХД, 36 ХП, броня как у лат, рог (+9, урон к12) и копыта (+9, урон к6), спасброски как у жреца 10.

Вероятность полностью игнорировать враждебную магию 1-из-4. В присутствии единорога существует вероятность 1-из-4, что враждебная магия на других не сработает при сотворении или будет подавлена на время присутствия единорога.

При атаке с разбега рог наносит удвоенные повреждения. Может телепортироваться на любые расстояния, если обе точки пути никем не наблюдаются.

Животные-слуги

Созданы из обычных животных, изменённых магией, чтобы прислуживать гостям ши в садах.

Теперь, когда ши практически исчезли, животные-слуги продолжают выполнять свою работу, сервируя столы едой, которую никто не съедает, и убирая за гостями, которые так и не прибывают.

Слуги - недалёкие существа, неспособные по-настоящему понять что-то вне их прямого назначения. Их неспособность учиться и здраво рассуждать выводит из себя.

Все они помнят или были предупреждены о приходе Идеи Шипов. Они крайне параноидальны в этом вопросе. Даже лёгкий намёк на её присутствие погрузит слуг в слепую панику.

Слуги-рыбы

Вознесённая человекоподобная рыба, которой была дана копия человеческого сознания. На самом деле не умные, но способные подражать разумному поведению. Человекоподобная форма со спинными плавниками и рыбьими головами. Одеты в униформу слуг.

Подобострастны, медлительны. Мало говорят. Неохотно полезны. Очень глупы.

3 ХД, 12 ХП, броня как кожаная, пика (+3, урон к8), спасброски как у мага 3.

Умеют дышать под водой.

Один раз в день могут использовать каждое из следующих заклинаний: Сон, Забыть, Внушение, Создать еду.

Слуги-лягушки

Улучшенные лягушки, способные действовать как люди. Точно так же, имитируют интеллект, на самом деле не обладая им.

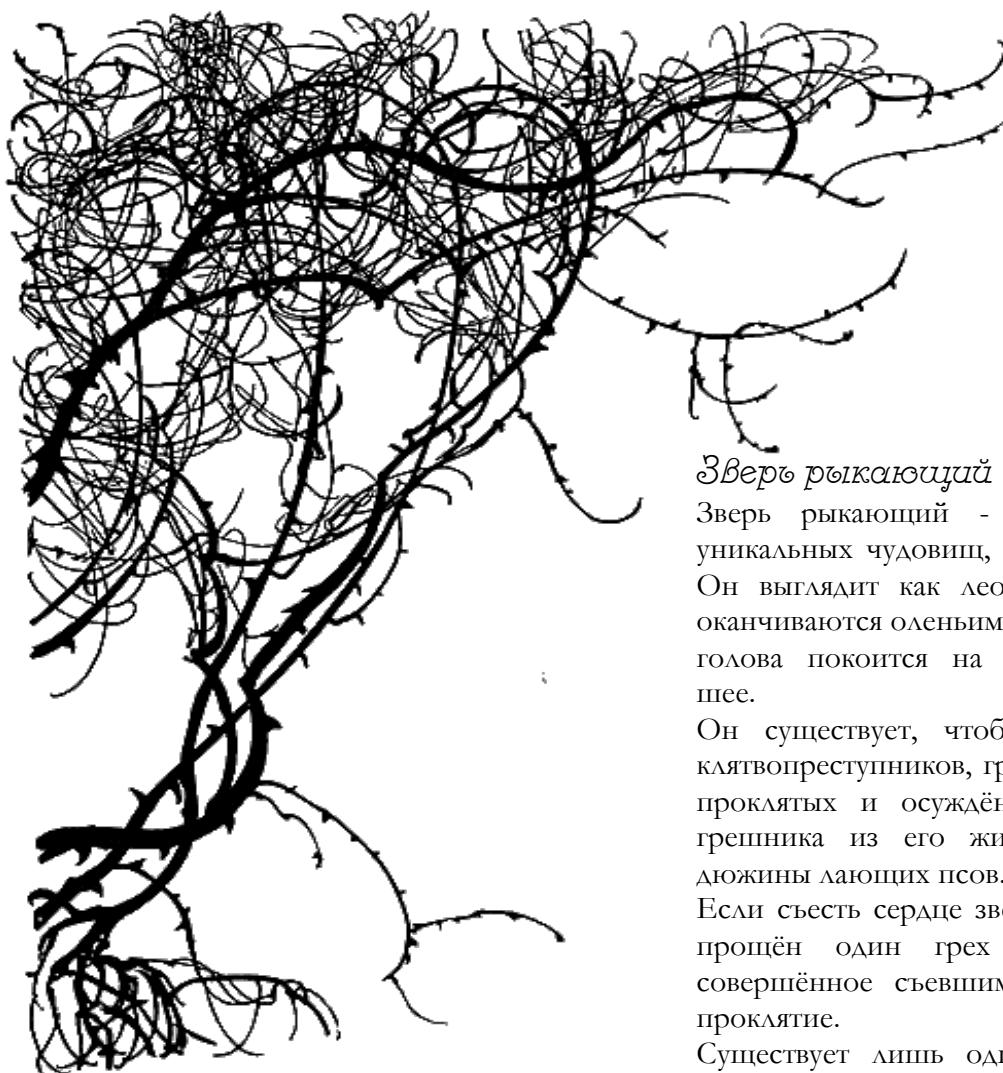
Лягушки с длинными конечностями ходят на задних лапах, одетые в униформу слуг.

Много говорят, но по большей части чушь. Неисправимо глупы.

3 ХД, 12 ХП, броня как кожаная, пика (+3, урон к8), спасброски как у мага 3.

Умеют ходить по стенам.

Один раз в день могут использовать каждое из следующих заклинаний: Невидимый слуга, Стена тумана, Левитация, Создать напитки.



Зверь рыкающий

Зверь рыкающий - одно из немногих уникальных чудовищ, действующих в садах. Он выглядит как леопард, лапы которого оканчиваются оленьими копытами, а змеиная голова покоится на длинной извилистой шее.

Он существует, чтобы карать и спасать клятвопреступников, грешников, предателей, проклятых и осуждённых. В присутствии грешника из его живота доносится звук дюжины лающих псов.

Если съесть сердце зверя рыкающего, будет прощён один грех или предательство, совершённое съевшим, или снято с него проклятие.

Существует лишь один зверь рыкающий. После того, как он будет убит или исчезнет другим способом, считайте результат этого броска за компостных миконидов.

12 ХД, 45 ХП, броня как кожаная, укус (+5, урон к10), спасброски как у воина 12

П укус, и когти ядовиты. Спасбросок от яда или 2к6 урона. Воздух вокруг зверя слегка ядовит. Спасбросок от яда или 1 очко урона каждый раунд.

Против грешников сражается более эффективно:

- ◇ Против убийц атаки наносят удвоенные повреждения.
- ◇ Дополнительные +5 к попаданию против предателей.
- ◇ Броня как у лат против дезертиров.
- ◇ +5 ко всем спасброскам против богохульников.
- ◇ Яд наносит удвоенные повреждения клятвопреступникам.
- ◇ Псызатели автоматически проваливают спасброски от яда.

Слуга-хорьки

Хорьки, которым был дан человекоподобный разум. На самом деле обладают разумом, а не имитируют его.

Холёные кунцы в одежде дворецких.

Словоохотливы, обладают тонким юмором.

Их задача - управлять слугами - лягушками и рыбами, чья тупость постоянно вызывает у хорьков раздражение.

6 ХД, 24 ХП, броня как кожаная, рапира (+3, урон к8), спасброски как у мага 6.

Один раз в день могут использовать каждое из следующих заклинаний: Очаровать человека, Сообщение, Невидимость, Рассеять магию, Телепортация.



Идея Шипов

Идея Шипов - не материальное существо. Это нечто среднее между болезнью, враждебным медиавирусом и духовным присутствием. Она разумна. Она хочет распространяться.

Для существования ей не нужны сознания-носители, но она должна находить и инфицировать сознания, если хочет влиять на физический мир.

Она попытается заразить одно сознание, полностью его подчинить, а потом распространиться. Она изолирует, заражает, развращает и управляет.

В первый раз Идея Шипов встречается в форме информации. Нацарапанная на стене надпись, небольшой блокнот со стихами, звук далёкого пения.

Тех, кто отказывается смотреть, закрывает уши и тому подобное, Идея не атакует.

Те, кто подвергается воздействию Идеи, должны пройти спасбросок от магии. В сознании тех, кто проваливает спасбросок, закладываются первые семена Идеи. На этой стадии единственным проявлением является то, что все растения жертвы видят имеющими шипы. Эти шипы для них вполне реальны и могут наносить повреждения.

Если вы слышите, как кто-то заражённый рассказывает об Идее или о своих переживаниях от неё, вы должны пройти спасбросок от магии, чтобы избежать заражения.

Идея может заставить инфицированную жертву предпринять действие; бросьте к20: если результат равен или превосходит чувство собственной личности жертвы (равной сумме харизмы и телосложения), она делает то, что хочет Идея.

Жертва не понимает, что это принуждение исходит не из её сознания.

Идея будет пытаться понизить чувство собственной личности жертвы, атакуя её сознание в следующих ситуациях:

- ◇ Если жертва находится в состоянии изменённого сознания, например в опьянении.
- ◇ Если жертва спит.
- ◇ Если жертва пытается придумать объяснение Идеи.
- ◇ Если жертва пытается описать Идею или свои переживания от неё кому-то не заражённому.

Когда что-то из этого происходит, все, кто находится неподалёку и заражён Идеей, переживают внезапное видение. Они видят Идею Шипов, воплощённую в массивном существе из переплетённых стеблей, форма которого подражает тем, чей разум Идея заразила. Она обладает всей напыщенностью злодея с закрученными усами, на которую вы только можете рассчитывать. Жертва должна сразиться с ней. Сражение длится один раунд, после чего прекращается. Следующее видение продолжает бой с того места, на котором он закончился.

Считайте характеристики Идеи Шипов следующими:

- ◇ Количество ХД равно наибольшему значению интеллекта среди заражённых.
- ◇ 2 ХП за ХД.
- ◇ Класс брони равен наибольшему значению мудрости среди заражённых.
- ◇ 3 атаки с бонусом, равным наибольшей харизме среди заражённых.
- ◇ Спасброски как у воина с уровнем, равным наименьшему значению мудрости среди заражённых.
- ◇ Неуязвимость к затрагивающим сознание эффектам. Неуязвимость к яду. Двойные повреждения от огня и электричества.

Идея атакует не хит-пойнты, а чувство собственной личности. Каждое успешное попадание ополовинивает чувство собственной личности жертвы (с округлением вниз).

Чем ниже падает чувство собственной личности, тем больше жертва становится подвержена всё более иррациональному поведению.

Если жертва теряет любое количество чувства собственной личности, Идея совершает одно из следующих действий, которое считает подходящим:

- ◇ Создать текст или предмет искусства, выражающий Идею Шипов.
- ◇ Убить тех, кто хочет помешать Идее Шипов.
- ◇ Посадить розы, шиповник, чертополох или другие растения с шипами тем, где они будут пышно разрастаться.
- ◇ Сбросить облачение цивилизованности и вернуться к более дикому состоянию.
- ◇ Уничтожить здания и заменить их растениями.

Жертва, совершающая эти действия способом, который веселит, впечатляет или удивляет ведущего, может, по его усмотрению, получить награду в опыте. Количество опыта равно 50, умноженному на общее количество потерянного жертвой чувства собственной личности. Если чувство собственной личности жертвы достигает 0, она становится персонажем ведущего, полностью поработённым Идеей.



Изумрудная змея

Ярко-зелёная змея, сверкающая, как изумруд. Из её рта капает яд, шипящий при соприкосновении с землёй.

1 ХД, 6 ХП, броня как у кольчуги, укус (+1, урон к4), спасброски как у воина 1.

Яд коррозионный: при получении урона нужно пройти спасбросок против яда или получить ещё 2к6.

Компостные микониды

Грибной люмпен-пролетариат садов. Смутно человекоподобные массы мицелия четырёх футов высотой, с похожими на изюминки чувствительными органами, которыми утыканы их похожие на дождевые грибы головы.

Их назначение - собирать мёртвые, сломанные и грязные вещи, и складывать их в испускающие пар компостные кучи. Периодически из компостной массы, которая также используется для удобрения сада, вырастают новые микониды.

В глубинах садов у миконидов расположены огромные гнёзда. Гигантские гниющие кучи компоста с укреплёнными изнутри полостями, в которых они живут. Микониды восстанавливают силы не сном или едой, а погружая мицелиевые корни из своих рук и ног в разлагающуюся массу, из которой сделаны их дома.

Их сознание не так разделено, как у других существ. Микониды могут сливаться друг с другом, позволяя мицелиевым нитям своих нервных систем переплетаться. Их сознания объединяются, личности сливаются друг с другом, они разделяют воспоминания. Чем дольше они остаются объединёнными, тем полнее объединяются их сознания. Они могут снова разделиться, после чего сохраняют все воспоминания, которые когда-то делили. Микониды приветствуют друг друга пожатием рук, достаточно сливая вместе сознания, чтобы обменяться информацией. Знание пульсирует сквозь их культуру, их личности существуют в текучем бассейне.

Они крайне уязвимы к меметическому заражению.

Они носят комбинезоны и потрёпанные соломенные шляпы, и разговаривают с региональным британским акцентом, кокни, консульским или валлийским. Микониды невозмутимы, практичны и целиком посвящены созданию лучшего возможного компоста. Персонажи игроков выглядят вполне подходящими для кучи, у них есть все необходимые питательные вещества...

3 ХД, 12 ХП, броня как у кожаной, инструменты сбора (+0, урон к8), спасброски как у жреца 3.

Могут сливаться с другими миконидами. Двое объединяются в одно существо со всеми знаниями, которыми обладают оба. Объедините хит-пойнты обоих до максимума в 12.

Вместо атаки микониды могут разбрызгивать из своей макушки споры, которые делают что-то из следующего:

- ◇ Исцеляют все грибы на к4 ХП.
- ◇ Все, кто не является грибами, получают к4 урона.
- ◇ Создают нового миконида с к4 ХП ценой такого же ХП от донора.

Медуза

Медуза, плавающая по воздуху, как будто это вода, с волочащимися по земле кончиками щупалец. Хищная, но в основном безмозглая.

3 ХД, 15 ХП, брони нет, 5 щупалец (+3, урон к6 и паралич на выпавшее количество раундов, без спасброска), спасброски как у воина 8.



Механическая газонокосилка

Большая трясущаяся клацающая стальная машина. Ползает по садам, бесконтрольно размахивая ножами для стрижки газонов. Неразборчива.

4 ХД, 24 ХП, броня как у лат, к4+1 ножей (+4, урона к8), спасброски как у воина 4.

Безмозглая. Невосприимчива к ядам и болезням. Половина повреждений от огня, удвоенные от электричества.

Моховые крысы

Большие крысы со мхом вместо меха. Дружелюбны. Там, где они проводят достаточно времени, начинает расти мох. Через несколько дней мох вырастает в новых моховых крыс.

1 ХД, 3 ХП, брони нет, укус (+0, урон к4), спасброски как у мага 1.

Уязвимы к вещам, которые затрагивают растения и животных.

Ожившая статуя

Ходячая статуя. Мастерски вырезана из мрамора, стоит 300 золотых, если продать тело.

Смутная и неопределённая. Интеллект не совсем человеческий, не совсем животный. В маразме.

9 ХД, 35 ХП, броня как у лат, удар (+9, урон к10), спасброски как у воина 9.

Неуязвима к огню, холоду, электричеству. Невосприимчива к ядам и болезням. Всё оружие, кроме волшебного и металлического дробящего, наносит не более 1 единицы урона. Вероятность 50% полностью проигнорировать любое заклинание (кроме тех, которые напрямую затрагивают камень).

Сделайте бросок к20, чтобы определить, чья это статуя:

1. Гербовый лев.
2. Мускулистый Адонис.
3. Ангел.
4. Невинно выглядящее дитя.
5. Гербовый орёл.
6. Гербовый дракон.
7. Странные абстрактные пузыри.
8. Странные геометрические фигуры.
9. Дьявол.

10. Купидон.

11. Прекрасная молодая женщина.

12. Русалка.

13. Гербовый олень.

14. Орхидея.

15. Рыцарь в доспехах.

16. Святой.

17. Единорог.

18. Коварная змея.

19. Огромный младенец.

20. Большой весёлый толстый мужчина.

Орлины

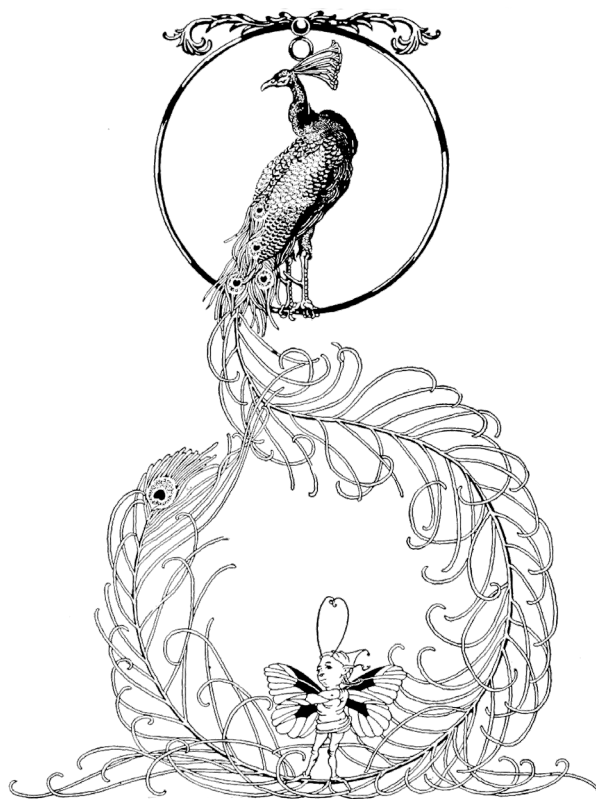
Потомки одомашненных павлинов, ставшие большими и хищными.

Возьмите павлина. Сделайте его высоким, как человек, с угрожающе загнутым клювом и длинными, как у казуара, ногами. Оставьте длинный элегантный павлиний клюв и переливающиеся перья.

Эти существа охотятся стаями, полагаясь на скорость и внезапные яростные нападения.

Трупы орлинов крайне ценятся шляпниками и дизайнерами интерьеров; каждый стоит 100 золотых.

3 ХД, 12 ХП, броня как кожаная, удар клювом (+3, урон к6), спасброски как у воина 3



Паразитная оса

Это хищное насекомое размером с человеческую ладонь размножается, откладывая яйца в живых существ.

2 ХД, 5 ХП, броня как у кольчуги, жало (+5, урон к4 и спасбросок от яда или выбыть из строя), спасброски как у воина 2.

Поражённые жалом не могут двигаться кб ходов.

Вместо атаки оса может отложить яйца. После того, как в жертву отложены яйца, личинка начинает пожирать её изнутри. Жертва получает 1 единицу урона за ход (или к4, если она парализована) на протяжении кб ходов. Если жертва мертва по окончании этого времени, её тело разрывается и из него появляется новая оса. В противном случае телу удастся побороть паразита, который погибает внутри.



Пастух деревьев

Дерево высотой около двадцати футов. Похоже, что его сучковатая кора формирует лица. Ветви принимают форму хватающих рук. Хотя у него нет человекоподобной формы, его поза выражает настроение и намерение.

Сознание пастуха старое и медленное. Он мыслит категориями десятилетий и веков. Он спокойно наблюдает, как меньшие, более быстрые обитатели садов занимаются своими делами, и вмешивается только когда опасность грозит самым старым питомникам и лесам.

Пастух ухаживает за деревьями. Его намерения обычно действуют медленно, меняя сад незаметно, но в больших масштабах. Появляется он редко. Его гнев разгорается медленно, но неумолим в своей ярости.

Другие обитатели садов уважают его как нечто вроде спящего короля. Только оставшимся ши оказывается большее почтение.

13 ХД, 40 ХП, броня как у кольчуги, кб+1 x атака ветками (+10, урон к10), спасброски как у жреца 13.

Двигается тяжело и медленно. Двойные повреждения от огня и топоров. Половина повреждений из других источников.

Регенерирует кб ХП за раунд.

Вместе с атаками каждый раунд может свободно сотворять заклинание Оживить растения (длящееся один раунд).

Плотоядное растение

Огромное растение, поедающее людей. Может, это венерина мухоловка с челюстями размером с машину. Возможно, это огромная рослянка, увешанная липкими щупальцами длиной с руку, может саррацения величиной с телефонную будку, затягивающая вас в свою пасть.

5 ХД, 20 ХП, броня как у кожаной, к4 атак (+5, урон кб), спасброски как у воина 5.



Прыгающая лампа

Оживший уличный фонарь. Лампа прикреплена к одному концу, на другом - маленькая нога, которой он прыгает.

1 ХД, 6 ХП, броня как у лат, удар (+0, урон 1), спасброски как у воина 1.

В момент смерти лампа разбивается, нанося кб урона огнём (спасбросок против дыхания, чтобы избежать).

Пустые балахоны

Когда ши - по крайней мере, сохранившие рассудок - покинули Инн, они оставили пустые балахоны в качестве стражей. Их единственное предназначение - не дать сбежать Идее Шипов.

Каждый пустой балахон - невидимая, неосязаемая часть силы, облачённая в балахон с капюшоном, который облегает его отсутствующую форму. Вместо ходьбы они парят над землёй. Их пустые капюшоны смотрят вокруг. Там, где останавливается их взгляд, обитатели сада съеживаются от страха привлечь внимание этих духовных роботов.

9 ХД, 35 ХП, броня как у лат, прикосновение (+9, урон к12), спасброски как у жреца 9.

Бездумны и, как следствие, невосприимчивы к ментальным эффектам. Неуязвимы к немагическим повреждениям.

Один раз в день могут использовать каждое из следующих заклинаний: Удержатъ чудовище, Телепортация, Стена силы, Дезинтеграция, Остановка времени.

Растительные скелеты

Скелеты, сплетённые с лозами и побегами, и оживлённые ими. Скелеты - это просто каркас, настоящие существа - растущая между их рёбер зелень.

1 ХД, 4 ХП, броня как кожаная, когти (+0, урон кб), спасброски как у воина 1.

Нежить. Убитые ими оживают как растительные скелеты через ход.

Ржавые шмели

Шмели размером с человеческую голову, поддерживаемые в воздухе жужжащими крыльями из фольги. Тела их не мохнатые, а покрыты красноватым заскорузлым веществом, чем-то средним между коростой, ржавчиной и отслаивающейся краской.

Они состоят из ржавого металла. Их улья - странные гигеровские полуорганические кучи окислившихся комков, сплавленных в шестиугольные сетки. Авантюристы представляют собой строительный материал для улья, и пчёлы быстро пошлют небольшой рой рабочих, чтобы собрать их. В целом, в сравнении с обычными пчёлами это то же самое, что ржавый монстр в сравнении с тараканом.

4 ХД, 6 ХП, броня как у кольчуги, жало (+0, урон к4), спасброски как у воина 2.

Вместе с атакой жалом (или вместо неё), у пчелы есть две атаки антеннами, разрезающими металл при контакте. Поскольку броня и парирование здесь не помогут, эти атаки попадают автоматически, и жертва должна пройти спасбросок против устройств, иначе элемент металлической экипировки проржавеет до полной непригодности.



Розовые девы

Эти существа являются для клумб роз тем же, чем дриады - для деревьев.

Они выглядят человекоподобными, с толстым шиपाстым стеблем вместо торса и ног. Их руки - переплетённые, покрытые листьями ветки, а вместо головы у них - большая роза с органами чувств, рассыпанными между тычинок.

Передвигаются розовые девы на своих корнях. Они разговаривают высокими, мягкими голосами; если человеческий голос - виолончель, то голос розовой девы - флейта. Они разумны, как люди. Они ухаживают за особенно красивыми местами в саду, сметая пыль и мусор, и полируя камень и металл. Как у компостных миконидов, у розовых дев есть своя культура.

Их манеры элегантны. Несмотря на свой род занятий, они ведут себя скорее как утончённые художники, поэты или музыканты. Всё прекрасное должно быть сохранено, всё уродливое - уничтожено.

Розовые девы поют во время работы; эти мелодии слишком нежны, чтобы человеческое ухо как следует их уловило. Они поют и когда сражаются. Мрачным тягучим хором.

Их песни вызывают странный резонанс на разных частотах в окружающих растениях. С помощью комбинации частот слаженное пение розовых дев может вызывать сверхъестественные на вид эффекты.

Своими песнями они также учат растения расти по определённым шаблонам. Их дома - элегантные беседки из живого дерева и листьев, создаются именно таким способом, как и их немногочисленные инструменты.

4 ХД, 9 ХП, броня как кожаная, 2 х атака когтями (+6, урон кб), спасброски как у мага 4.

Их жутковатые тягучие песни сбивают с толку. Существует вероятность 1-из-10 на каждую присутствующую розовую деву, что сотворяющий заклинание персонаж вместо этого ничего не сделает в данном раунде. То же касается и других действий, для которых требуется концентрация, таких как первая помощь или прицеливание.

Дважды в день розовая дева может использовать следующие заклинания: Оживить растения, Говорить с растениями, Проходить сквозь растения, Удерживать растение. Сотворение заклинаний возможно, только если в этом раунде заклинание сотворяет больше одной розовой девы; заклинания одной розовой девы всегда проваливаются, если кто-то рядом не пытается использовать магию.



Саламандра

Бледная змееподобная амфибия, похожая на аксолотля. Длиной с человека и разумная.

Там, где у аксолотля из шен выходят похожие на жабры расширения, у саламандры пульсирует воротник сконденсированного пламени.

Саламандра разговорчива и весьма образована. Она будет подробно комментировать художественные достоинства и недостатки любой вещи, которая придётся ей по душе.

7 ХД, 25 ХП, броня как у кольчуги, либо удушение (+7, урон к8 и кб огнём) и укус (+0, урон кб и кб огнём), либо огненное дыхание (все в радиусе поражения проходят спасбросок против дыхания или получают 2кб урон), спасброски как у мага 7.

Неуязвима к огню.

Свечной голем

Большая неуклюжая восковая фигура, с которой стекают капли расплавленного воска, оставляя позади неё след. Вместо головы и кончиков пальцев - фитильки с мерцающим оранжевым пламенем. Его цель - освещать сад и уничтожать ночных нарушителей.

10 ХД, 30 ХП, броня как кожаная, 2 х удар кулаком (+10, урон к8 и к6 огнём), спасброски как у воина 10

Неуязвим к огню, электричеству. Половина повреждений от дробящего оружия, удвоенные повреждения от огня. Шанс полностью игнорировать любое сотворённое на него заклинание 1-из-6.

Стеклянные птицы

Прозрачные пустотелые стеклянные колибри. Длинные клювы, похожие на иглы шприцев, пронзают плоть, чтобы напиться кровью; при этом выпитую кровь можно видеть внутри птичьих тел.

2 ХД, 1 ХП, броня как у лат, хоботок (+2, урон к4), спасброски как у воина 2.

При успешной атаке хоботком присасывается и автоматически наносит к4 урона каждый раунд вместо атаки.

Стеклянный дворецкий

Пустотелая статуя, сделанная из живого стекла. Сочетает в себе элегантные выемки и изгибы, как погружённый в раздумья коралл. Человекоподобный, со смутными намёками на лицо и длинными пальцами.

Не может полноценно разговаривать, но проходящий через стеклянные трубки воздух позволяет ему общаться потусторонними звукам свирели.

Он был создан, чтобы обслуживать гостей Ши, но после того, как они давно исчезли, его программы деградировали. Дворецкий разыскивает по саду мясо, чтобы подать своим хозяевам (которых уже давно нет), и персонажи игроков определённо сделаны из сочного мяса.

Существует вероятность 2-из-6, что он беспрекословно исполнит любой прямой приказ или просьбу. Если приказ исходит от эльфа, шанс увеличивается до 4-из-6. Однако это подчинение непостоянно, и через некоторое время программы возвращают его к прежнему поведению

6 ХД, 1 ХП, броня как латы и щит, 2 х стеклянные когти (+6, урон к8), спасброски как у жреца 6.

Неуязвим к повреждениям от холода, электричества и огня. В момент смерти разлетается тысячей осколков; все, кто находится рядом с ним, должны пройти спасбросок от дыхания или получить к6 урона.

Один раз в час он может использовать заклинания Очистить еду/воду, Ремонт, Сообщение и Свет.

Один раз в день может использовать заклинания Оживить предмет, Плоть в стекло и Управлять погодой.

Тень

Разумная движущаяся тень, оторванная от человека, который теперь тени не отбрасывает. Ненавидит свет и тепло, но парадоксально очарована ими. Физически она вас не атакует, а разрывает вашу тень, отчего раны появляются на вашем теле.

2 ХД, 12 ХП, броня как у кольчуги, неосязаемые когти (+2, урон к4 и 1 единица урона хафизме), спасброски как у воина 2.

Неосязаема и неуязвима к физическим повреждениям, яркий свет наносит ей к6 урона за раунд, убитые жертвы превращаются в новых теней.

Ходячий топчар

Эта часть аккуратно подстриженной живой изгороди - нечто среднее между големом и растением-монстром, имеющая форму человека, птицы или какой-то столь же искусственной причуды, и разгуливающая, как настоящее животное.

6 ХД, 24 ХП, броня как кожаная, к4 ветвей (+6, урон к6), спасброски как у воина 6.

Неуязвим к удару в спину и другим атакам, нацеленным на уязвимую анатомию. Двойные повреждения от огня.

Ходячий пудинг

Кондитерское изделие, живое и способное двигаться. Хищное, благодаря чему оно и достигло таких больших размеров.

Разные типы пудинга выглядят и ведут себя по-разному.

Для гурмана с экзотическими вкусами доставленный живым и съедобным ходячий пудинг стоит 100 золотых.

10 ХД, 20 ХП, броня как кожаная, поглощение (+3, урон 3к8), спасброски как у воина 10.

Неуязвим к удару в спину и другим атакам, нацеленным на уязвимую анатомию. Половина повреждений от колющих атак. Невосприимчив к холоду.

Бросьте к20, чтобы определить тип пудинга.

1. Заварной. Густая, жёлтая, абсолютно текучая форма. Атакует всех врагов рядом с собой вместо только одного.
2. Шварцвальд. Большой, липкий, покрытый глазурью. Рот сформирован расходящимися слоями торта. 30 ХП.
3. Фруктовое желе. Большой качающийся железный пудинг. С кусочками экзотических фруктов внутри. Может просачиваться сквозь узкие щели.
4. Бисквит. Неаккуратная масса разных слоёв. Пугливый
5. Чизкейк. Рыхлая бледная масса защищает хрустящее внутреннее ядро. Топит жертв в своей массе. Садист.
6. Молочная помадка. Большая массивная коричневая масса, неуклюже ковыляющая вперёд на коротких ногах. 30 ХП.
7. Пудинг на пару. Большой и липкий. Распространяет вокруг себя облако туманного пара.
8. Финиковый пудинг с карамелью. Роскошный, вязкий, желтовато-коричневый. Все, кто получает от него повреждения, должны пройти спасбросок от паралича или приклеиться к нему. Чтобы освободиться, нужно потратить раунд на успешный бросок от паралича.
9. Кекс. Миниатюрный деликатес. 5 ХП, встречается группами по кб.
10. Шоколадный. Коричневый, мягкий и довольно клейкий. Неуклюже переваливается на маленьких ножках. Сорт пудинга "по умолчанию".
11. Рождественский пудинг. Вымоченный в бренди и мерцающий голубым пламенем. Дополнительно наносит кб урона огнём и имеет шанс поджечь что-нибудь.
12. Рисовый пудинг. Постоянно капает, для перемещения и хватания вытягивает неровные конечности. Бледный.
13. Хлебный пудинг. С толстой хлебной корочкой и мягкими внутренностями. С маленькими руками и ногами, и множеством ртов там, где соединяются хлебные корки. Уязвим к ударам в спину и т.п.
14. Пудинг с изюмом. Усеян изюминками, которые служат органами чувств. Агрессивно территориален. Не смейтесь над его именем.
15. Яблочный пирог. Липкие кусочки фруктов под жёсткой корочкой. Броня как у кольчуги, только 15 ХП.
16. Тапиоковый. Полупрозрачный, перламутровый, слегка сверхъестественный. Шанс полностью игнорировать любое сотворённое на него заклинание 1-из-6.
17. Мороженое. Густой, непрозрачный жирный пудинг. Дополнительно наносит кб урона холодом. Получает удвоенные повреждения от огня и обычные повреждения от электричества вместо лечения.
18. Инжирный пудинг. Плотный и чёрный, с твёрдой корочкой, но рассыпчатый внутри. КБ как у лат, но только 10 ХП.
19. Баттенберг. Состоит из сетки примерно квадратных секций, сжатых вместе. Режущие атаки имеют 50% шанс разделить пудинг, вместо того, чтобы поранить его; пудинг разделяется на два новых, каждый с половиной исходных ХП.
20. Крем-брюле. Хрустящий снаружи. Жидковатый внутри. Лечится повреждениями от огня. Безрассуден.

Ходячий улей

Рой каких-то жучков, который носит выброшенную человеческую одежду и куски кожи в качестве маскировки. На расстоянии иллюзия выглядит достаточно убедительно, пусть и с нетвёрдой походкой. Вблизи кожа колышется и извивается, пальцы гнутся не в ту сторону, а в глазах и во рту видна масса шевелящихся жуков.

Они хотят опустошить больше людей и сделать новые ульи в их пустой коже. Когда улей атакует, насекомые прыгают на вас и начинают зарываться внутрь.

5 ХД, 13 ХП, брони нет, 2 х шлепки (+0, урон 1), спасброски как у воина 5.

Когда он наносит повреждения, то может потратить 1 ХП и посадить на вас насекомых.

Каждый раунд после этого насекомые наносят 1 единицу урона жертве за каждый потраченный ХП. Если это повреждение убьёт жертву, к следующему раунду она будет опустошена и восстанет как новый ходячий улей с полным здоровьем.

Чтобы убрать с себя насекомых, нужно потратить полное действие за раунд. Если вы успешно пройдёте спасбросок против паралича, то раздавите или стряхнёте с себя жуков.

Улей обладает иммунитетом к любым затрагивающим сознание эффектам с шансом 4-из-6. Насекомые действуют сообща.

Цветочные пауки

Огромный паук, который охотится между клумб. Размером с лошадь. Конечности длинные и утончённые, грудь изящно украшена узорами, как лепестки наперстянки. Медленный, терпеливый, методичный. Паук может думать и планировать, или же действовать с голодной энергичностью, но не то и другое одновременно.

Он умеет говорить. Он стар, осторожен и бездушен. Ненавидит внезапные изменения. Медленный, но не глупый. Понимает ценность сокровищ, но самого его они не особо волнуют.

Гурман с особо утончённым вкусом. Готов платить за интересное мясо (до 50 золотых за труп), и обладает запасом в 1000 золотых в монетах и драгоценных камнях, собранных в саду.

4 ХД, 20 ХП, броня как у кальчуги, укус (+4, урон к10 и спасбросок от яда), спасброски как у вора 4.

Умеет ходить по стенам и так далее.

Те, кто проваливают спасбросок против паучьего яда, остаются парализованными на ход.

Движение сквозь паучью паутину требует спасброска от паралича, иначе жертва застревает в ней. В бою паук может потратить раунд, чтобы сплести паутину величиной с дверной проём.

Червь

Червь - последнее уникальное чудовище в садах. Это развёрнутая всепожирающая пасть, поглощающая всё уродливое, прогнившее и неестественное. Это энтропия, использующаяся как скальпель против всего, чего там не должно быть, в форме гигантского, похожего на неренду извивающегося чудовища.

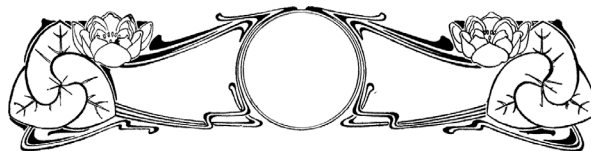
Червь охотится. Он продирается сквозь сады в поисках жертвы, оставляя позади себя разрушения. Его челюсти постоянно движутся. Он первобытный, бессмысленный, голодный.

Существует лишь один Червь. После того, как он будет убит или исчезнет другим способом, считайте результат этого броска за Грёзу.

15 ХД, 75 ХП, броня как кожаная, укус (+10, урон к10), кб мандибул (+10, урон к4) и сокрушающая атака (+0, урон к8), спасброски как у воина 15.

Совершает одну сокрушающую атаку против каждой находящейся рядом цели.

При успешной атаке мандибулами, также немедленно совершает против этой жертвы атаку укусом. При успешной атакой укусом жертва проглатывается. После 3 раундов она переваривается и умирает. Чтобы прорезать путь из живота Червя, достаточно нанести 15 единиц урона, также могут работать и другие хитроумные способы.



Черепаша-бонсай

Огромная черепаха шириной с повозку. Старая и тяжеловесная. Складки на её спине формируют чапу, которая наполнена мхом, детритом, и в которой растёт одинокое дерево, фигурное и элегантное. Как увеличенный обратно бонсай на спине черепахи. Корни дерева сливаются с плотью черепахи.

3 ХД, 18 ХП, броня как у лат, укус (+3, урон к8), спасброски как у жреца 3.

Если после смерти не сжечь тело, симбиотическая масса начнёт восстанавливаться, возвращая себе 6 ХП за ход. Как только черепаха восстановит полное количество ХП, она вернётся к жизни.

Чёрный кот

Некогда он был фамильяром ведьмы. Ведьма давно умерла, а кот остался. Может разговаривать, разумен, и многое знает о том, с чем вы можете столкнуться.

1 ХД, 1 ХП, броня отсутствует, укус (+0, урон 1), спасброски как у воина 1.

Если кот должен умереть, он каким-то чудом выживает. Может повторять этот трюк 8 раз, девятая смерть будет настоящей.



Шахматный набор

Этот шахматный набор из живого камня был создан из элементаров земли, вырезанных в определённую форму и прикреплённых к некой роли.

Каждый шахматный набор ведёт себя как миниатюрный рыцарский двор. Они занимаются придворной политикой и романами, благородно воюют с другими наборами или фракциями сада, и отправляются в экзотические приключения.

Каждый шахматный набор называет себя своим именем: Красный двор, Белый орден, Дворец слоновой кости и так далее. Их порядки зачастую очень странные, но по крайней мере отдалённо похожи на те, что царят в артурианских романах.

Прославляются гостеприимство, долг, доблесть, самопожертвование, и слава. Открыто проклинаются трусость, предательство и неспортивное поведение.

Традиции запрещают всем фигурам, кроме короля и ферзя, заводить романы вне своего класса. Тем не менее, набор погружается в переплетённую паутину романтических отношений с целеустремлённым рвением. Они рады вовлечь в эти дела и чужаков - даже персонажей игроков. Шахматная фигура - любовник будет верным спутником, но если его обидеть или предать - станет заклятым врагом.

Шахматный набор невозможно полностью уничтожить без огромных усилий. Даже если останется несколько кусков камня, весь набор медленно регенерирует. "Мёртвые" члены возвращаются будто бы из ниоткуда в течение часа, если на них никто не смотрит. Поэтому, хотя набор и может нести потери, они быстро восполняются, и вскоре весь набор возвращается к своей полной силе.

На самом деле, набор - это не 16 созданий, а одно существо с 16 телами, играющее разные роли, как человек с куклами на каждой руке. Что знает один член набора, знают все. Что чувствует один - чувствуют все.

Любые затрагивающие сознание эффекты, успешно действующие на одного, действуют на всех.

1 ладья, 1 конь, 1 слон и 4 пешки - мужчины. Вторая половина - женщины.

В бою с шахматным набором критически важно позиционирование. Фигуры, находящиеся рядом друг с другом, отлично друг друга поддерживают, набрасываясь на изолированных персонажей игроков и разрывая их на куски.

Даже если вы обычно не используете миниатюры, добудьте для боя полный шахматный набор, чтобы следить, кто где находится.

Для битвы считайте, что "расположенный рядом" значит "в пределах 3 метров".

Все фигуры:

Неуязвимы к удару в спину и другим атакам, нацеленным на уязвимую анатомию.

Невосприимчивы к ядам и болезням.

Половина повреждений от острого оружия и огня.

Двойные повреждения от дробящего оружия, холода, электричества.

Ментальные эффекты, влияющие хотя бы на одну фигуру, влияют на весь набор.

Если вывести короля из строя, остальные будут оставаться неактивными до тех пор, пока король не восстановится.

Если их оставить без присмотра, все фигуры (даже разрушенные, трансформированные и помещённые в другое место) в течение часа восстановят свою силу и соберутся вместе.

Король

Считается правителем шахматного двора. Каменный элементаль, вырезанный в форме престарелого мужчины в мантии и изысканно украшенной короне. Медленный, нерешительный, но могущественный. Представьте Императора Палпатина, если бы он был благородным, а не злым.

5 ХД, 20 ХП, броня как у кольчуги + щита, удар (+5, повреждения к10), спасброски как у воина 5.

Вместо атаки может дать дополнительную атаку до 5 пешкам, 2 ладьям или 3 слонам/коням. Может это сделать если только сам не вступил в бой.

Двигается с половинной скоростью.

Ферзь

Настоящая сила двора. Что-то среднее между коварной правой рукой и неудержимой воином-королевой в крестовых походах. Представьте прекрасного Дарта Вейдера, вырезанного из камня.

11 ХД, 40 ХП, броня как у лат, удар (+11, повреждения к10), спасброски как у вожа 11.

Может использовать атаку против всех расположенных рядом врагов.

Двигается с удвоенной скоростью.

Ладья

Невозмутимые, защитного типажа. Имеют задание удерживать и обслуживать территорию. Таят обиды с тихим рвением.

Вырезаны из элементарей земли так, чтобы напоминать воинов в латах позади больших

щитов, с массивными прямоугольными чертами. В племах можно заметить традиционные для шахматных фигур изгибы. *9 ХД, 32 ХП, броня как у лат, удар (+9, урон к10), спасброски как у воина 9.*

Даёт свой класс брони всем расположенным рядом фигурам.

Может совершить свободную атаку против того, кто атакует не ладью, а другую фигуру, в то время, когда мог бы атаковать её.

Конь

Удалая кавалерия двора. Импульсивны и чувствительны к вопросам своей чести даже по меркам шахматных фигур. Вырезаны похожими на закованных в латы рыцарей, в племах с геральдическими гребнями в форме лошадей.

5 ХД, 20 ХП, броня как у кольчуги, удар (+5, урон к10), спасброски как у воина 5.

Могут проходить сквозь стены, стены щитов и прочие препятствия, как будто их не существует.

Двойные повреждения, если атакуют сзади.

Слон

Духовенство двора. Внушительны. Склонны к благословению союзников в бою. Политически дальновидны, но склонны к тайным страстям. Вырезаны так, чтобы напоминать фигуры в мантиях и высоких епископских митрах.

5 ХД, 20 ХП, броня как у кольчуги, удар (+5, урон к10), спасброски как у жреца 5.

Добавьте к10 к урону, который наносят расположенные рядом фигуры.

Двигаются с удвоенной скоростью.

Пешки

Рядовые воины двора. Услужливы, обходительны. Не очень сообразительны. Часто извиняются.

Вырезаны так, чтобы напоминать маленьких человечков с луковичеобразными головами, немного похожих на Тоада из Марио.

3 ХД, 12 ХП, броня как у кольчуги, удар (+3, урон к10), спасброски как у вожа 3.

Двигаются с половинной скоростью.

Ши

Чем эльфы являются для людей, тем ши были для эльфов. Эти существа бессмертны, неестественно прекрасны и, без сомнения, гениальны. Их народ сочетал сияющую красоту ангелов, древнее декадентство вампиров и элегантную грацию эльфов.

Когда-то ши были повелителями этого места. Они построили эти сады как царство изошённых наслаждений. Что-то изменилось. Сады были покинуты, а ши исчезли.

Кто-то внедрил обитателям Идею Шипов, возможно - посетитель из другого мира, возможно - трещина в реальности. Идея пронеслась по населению, захватывая рассудки тех, кто встречал её, и заставляя их совершать странные, извращённые, и зачастую смертельные поступки.

Многие ши погибли, либо из-за насилия, либо из-за их высокомерия, которое сбило их с пути. Те, кто были снаружи, запечатали сады, чтобы предотвратить распространение мемовируса.

Те, что остались, по-прежнему прекрасны. Выше и стройнее людей, с более уточнёнными чертами, чем эльфы. Внешность ши - это воплощённая красота.



Бросьте несколько к20, чтобы определить необычные детали о внешности этого ши:

1. Нет/дополнительные глаза.
2. Шестидюймовые пальцы.
3. Змеинные клыки.
4. Козлиные ноги.
5. Крылья бабочки.
6. Лепестки вместо волос.
7. Зелёная/фиолетовая/голубая/серая/чёрная/белая кожа.
8. Одеты в меха.
9. Носят корону.
10. Длинные загнутые ногти.
11. Зубы из стекла/кремня/серебра.
12. Плачут кровью.
13. Окружены роящимися бабочками.
14. На их следах вырастают цветы.
15. Окружены туманом.
16. Светятся сияющим внутренним светом.
17. Там, где кости приближаются к коже, на ней растут шипы.
18. Одеты в доспехи.
19. Оленьи рога.
20. По всей их коже ползают пауки.

Каждый ши уникален, но они разделяют следующие базовые характеристики:

10 ХД, 20 ХП, броня как у кольчуги, прикосновение (+10, урон кб), спасброски как у мага 10.

Все ши носят в себе Идею Шипов. Невозможно заставить врасплох.

Половина повреждений от оружия (кроме сделанного из железа), яда, холода. Двойные повреждения от железа. Вероятность 50%, что любой ментальный эффект не подействует на них: их сознания слишком чужеродны.

Животные не станут добровольно атаковать ши. Коренные обитатели Ини будут повиноваться любому приказу ши - они были созданы, чтобы служить.

Каждый ши - волшебник удивительной силы. Если в бою они потратят действие на сотворение заклинания, то могут сотворить два заклинания, если те отличаются друг от друга.

По желанию: Приказ, Невидимый слуга, Создать иллюзию, Забыть, Определить магию.

Дважды за встречу: Удержание человека, Внушение, Рассеять магию, Невидимость.

Один раз за встречу: Оживить предмет, Телепортация.

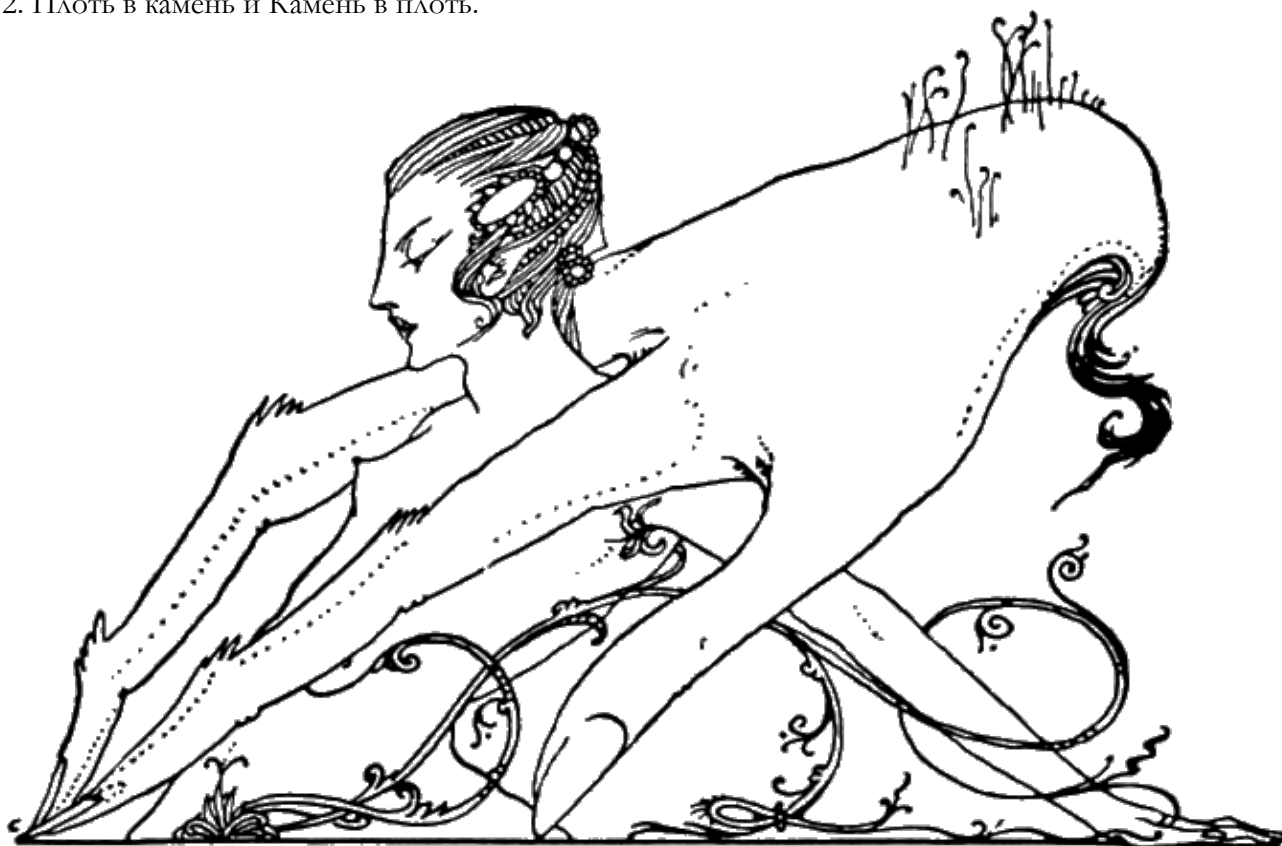
Обычно ши сражаются, используя приказы, иллюзии и внушения, чтобы натравить врагов друг на друга, одновременно защищая себя остальными заклинаниями.

Кроме того, каждый ши обладает и другими заклинаниями, которые он может использовать один раз за встречу. Бросьте к12 дважды, чтобы определить их:

1. Оживить мёртвых монстров (дважды).
2. Огненный шар (дважды).
3. Сон (дважды).
4. Каменная стена и Придать форму камню.
5. Оживить растения (дважды).
6. Массовое внушение.
7. Остановка времени.
8. Истинный взгляд.
9. Землетрясение.
10. Чтение мыслей (по желанию).
11. Управление погодой.
12. Плоть в камень и Камень в плоть.

Если хит-пойнты ши достигают 0, вместо смерти они превращаются в участок цветов или грибов, растущих там, где упало их тело. Дважды в день (на рассвете и закате) они восстанавливают 1 ХП, пока не исцелятся полностью или пока на землю, где они растут, не прольётся кровь, после чего возвращаются в свои тела. Вбитый в сердце кол предотвращает превращение и заставляет ши оцепенеть в 0 ХП, пока его не вытащат. Если уничтожить тело, пока кол вбит, ши погибнет окончательно.

Дайте им любые странные уязвимости, способности или свойства из сказок, которые вам интересны. Каждый ши уникален.





Часть 5: Полезные таблицы

Стили садов

(бросьте к20)

1. Кельтский стиль
2. Полудикий сад
3. Гравийное основание
4. Висячий сад
5. Клумбы
6. Широкие лужайки
7. Ряды деревьев
8. Альпийский сад
9. Английский сад
10. Орошаемый
11. Гроты
12. Укромный и огороженный
13. Коттеджный сад
14. Сад камней
15. Приподнятые клумбы
16. Сад-выставка
17. Чистый и минималистский
18. Цветочные горшки
19. Полевые цветы
20. Террасный сад.

Необычная флора

(бросьте к20)

1. Плаун
2. Чёрные лилии
3. Бледная наперстянка
4. Рододендрон
5. Бамбук
6. Белоплодная земляника
7. Пальцевидные вьюнки
8. Улитки папоротника
9. Кроваво-красный лотос
10. Бонсайная ива
11. Мох
12. Жасмин
13. Рогоз
14. Глубинный мох
15. Саррацении
16. Лаванда
17. Пампасная трава
18. Кактусы
19. Разноцветные тюльпаны
20. Колючие кустарники с алыми шипами



Уинские изменения

(бросьте к20 + глубина)

Результаты, помеченные †, заставляют вас считаться эльфом/феей, если у вас есть хотя бы один из них. Результаты, помеченные ‡, заставляют вас считаться вампиром, если у вас есть хотя бы один из них. Механических эффектов это не имеет, но вы можете быть обнаружены, использовать магические предметы и т.п. Если выпал дубль - возьмите предыдущий результат.

1. 1 косметическое изменение.
2. Отсутствует отражение. ‡
3. Способен получить достаточно воды для выживания, позволив утренней росе выпасть у себя на коже. †
4. Не нуждается во сне.
5. Не может исцеляться на солнце. Двойное лечение в темноте. ‡
6. То, что растёт на ферме, для вас ядовито. Спасбросок от яда или 2к12 урона, если вы это проглотите.
7. Неспособен лгать. Понимает, что это возможно, но не может понять, как можно сказать что-то, не являющееся правдой. 50% вероятность инстинктивно заметить сказанную ему ложь. †
8. Аллергия на железо. Двойные повреждения от железного оружия. 1 повреждение за раунд, если персонаж касается железа, 1 очко урона за ход, если несёт его. †
9. Вы не лечитесь во сне, если не окружены в это время землёй. ‡

10. Вы инстинктивно знаете, ядовито что-либо или нет. †
- 2 косметических изменения.
11. Не может пересечь бегущую воду. При попытке - 1 очко урона за раунд. Плавание разрешено, мосты - нет. ‡
12. При ходьбе ноги не касаются земли. Может ходить по нестабильным поверхностям, никогда не приводит в действие нажимные плиты. †
13. Может утолять голод только свежей кровью. Полного рта - эквивалента 1 ХП - достаточно до конца дня. ‡
14. На пятках вырастают ядовитые шпоры. Получает невооружённую атаку с к4 урона и спасброском от яда или ещё к8 урона.
15. Одержим счётом. Должен проходить спасбросок от паралича, чтобы побороть импульсивное желание пересчитать всё, если перед ним рассыпано множество предметов (например, семян подсолнуха).
16. Может проходить сквозь растения, как будто они нематериальны. †
17. Может унюхать магию. Может различать разные типы магии (некромантию, предсказания, трансформацию и т.п.) по запаху.
18. Может ходить по стенам, как паук.
19. Следы покрываются
цветами/инею/ожогами. †
20. 3 косметических изменения.
21. Может разговаривать с насекомыми. ‡
22. Все животные размером меньше собаки считают персонажа другом, пока тот не сделает что-нибудь враждебное. †



23. Мгновенно узнаёт, когда кто-то нарушает данное ему обещание. При этом получает 1 единицу урона. †
24. Вырастают крылья бабочки. Без груза и брони может летать с половинной скоростью.
25. Не может утонуть.
26. Не может пользоваться никакой магией под прямым солнечным светом (чтобы это предотвратить, достаточно облачной погоды). ‡
27. Все, кто спит в одной комнате/палатке/кровати с персонажем, получают все имеющиеся у него иннские изменения. Персонаж, точно так же, получает все изменения своих соседей.
28. Может разговаривать с птицами. †
29. Ошеломительный вокал. Когда персонаж поёт, все должны пройти спасбросок от паралича, или потратить раунд на прослушивание, не занимаясь ничем другим. †
30. 4 косметических изменения.
31. Священные предметы причиняют персонажу боль. Прикосновение к священному предмету наносит 1 единицу урона за раунд. 1 единица урона за ход при переноске. Точно так же, 1 единица урона в ход на святой земле. Неприятно, если персонаж - жрец. Пора найти что-то менее святое для поклонения. ‡
32. Может проходить сквозь закрытые двери, как будто их не существует.
33. Если хит-пойнты персонажа опускаются до 0, вместо смерти он превращается в (шахматную фигуру/дневник с записями ваших глубинных мыслей/маленькую свечу/орхидею/яйцо яркого цвета/карманные часы/кольцо с печаткой/соляной столп). Дважды в день (на рассвете и на закате) персонаж восстанавливает 1 ХП, пока полностью не исцелится. Возвращается в своё тело, когда полностью восстановит ХП или будет погружён в кровь. Вбитый в сердце кол предотвращает превращение и заставляет персонажа оцепенеть в 0 ХП, пока кол не вытащат. ‡
- 35+. Сделайте бросок ещё раз, к20+к10+к6-2.

Косметические изменения

(бросьте к20)

Возьмите предыдущий результат, если выпал дублирующий.

1. К пальцам добавляется дополнительный сустав.
2. В волосах появляются лепестки.
3. Волосы становятся белыми/фиолетовыми/алыми/зелёными.
4. Глаза увеличиваются до 3 дюймов.
5. Глаза становятся полностью белыми/чисто чёрными/слегка светящимися/металлическими/змеиными.
6. Змеиные клыки.
7. Кожа становится белой/полупрозрачной/светло-зелёной.
8. Конечности удлиняются.
9. Ногти становятся металлическими.
10. Язык становится раздвоенным.
11. Зубы становятся серебряными/кремневыми/стеклянными.
12. Запах мокрой земли/горелого дерева/сирени/мёда.
13. Выпадают все волосы на теле.
14. Уши становятся заострёнными.
15. Мало заметные узоры на коже: тигриные полосы/крапинки как у оленя/мраморный эффект/узоры лабиринтов/вены.
16. В голосе появляются нотки птичьего пения/бегущей воды/дождя.
17. Ногти удлиняются и изгибаются.
18. Рубцовая ткань напоминает кору дерева.
19. Зубы становятся длинными, тонкими и более многочисленными.
20. Кровь становится голубой/фиолетовой/зелёной/чёрной.



Сокровище

(бросьте к20 + глубина)

1. Монеты реального мира стоимостью 2к20 золота.
2. Бутылка вина стоимостью 20 золотых, достаточная, чтобы обеспечить вечер веселья.
3. Колода игральных карт, инкрустированная золотым листом/изысканным зеркальцем/бархатными перчаткам с драгоценностями/серебряным ожерельем. Стоит 100 золотых.
4. Зелье лечения в изумрудной флажке. Лечит к8 ХП.
5. Шкатулка с монетами, стоит к10 х глубина х 10 золотых.
6. Стеклянная трубка с ядом. Спасбросок от яда или получить 2к8 урона. В трубке осталось кб+2 доз.
7. Тайник с боеприпасами. 20 выстрелов.
8. Свиток со случайным заклинанием.
9. Изящная музыкальная шкатулка, играющая странную атональную музыку/замысловатая филигранная лампа со свечой внутри/богато украшенная подозрительная труба/золотой набор столовых приборов. Стоит 200 золотых.
10. Арсенал. Определите бросками к4+3 оружия и комплект кожаной/кольчужной/латной брони к каждому из них.
11. Волшебный стеклянный глаз. Владелец может (видеть магию/видеть в темноте/видеть невидимое/читать написанное на любом языке/видеть сквозь стены).
12. Зелье (дыхания водой/невидимости/паучьего карабка/левитации). Действует 1 ход.
13. Волшебное охотничье оружие. +2 к попаданию по не-магическим, неразумным животным. Тип оружия выберите броском.
14. Небольшой мешочек с драгоценными камнями стоимостью к10 х глубина х 100 золотых.
15. Золотые карманные часы, показывающие время в Инн (размеченные на 48 часов в дне)/изящная диадема, что-то среднее между терновым венцом и короной, сделанная из золота с нефритовыми листьями/сделанные из стекла часы. Стоит 500 золотых.
16. Фальшивый зуб, дающий владельцу (огненное дыхание на к8 урона, спасбросок для избегания/дополнительную атаку укусом на к4 урона/способность прокусить что угодно/способность плевать ядом на к4 урона/иммунитет к проглоченному яду).
17. Пара зачарованных металлических обручей 8 дюймов диаметром. Всё, что проходит сквозь один, появляется из второго, и наоборот.
18. Книга заклинаний с к4+1 случайными заклинаниями.
19. Зачарованный рыболовный крючок. Любое существо, проглотившее крючок, неспособно никоим образом действовать против человека, который держит другой конец лески.
20. Окованный металлом сундук с монетами. Стоит к20 х глубину х 100 золотых.
21. Накидка, дающая владельцу (неуязвимость к холоду/неуязвимость к огню/неуязвимость к электричеству/способность сливаться с растениями с вероятностью 4-из-6 не быть замеченным/невидимость для диких животных/способность проходить сквозь растения, как будто они неосязаемы).
22. Волшебное боевое оружие. +3 к урону и попаданию против врагов, использующих оружие, также определите броском волшебное свойство. Тип оружия выберите броском.
23. Волшебный порошок, который, будучи рассеян над водой, мгновенно превращает её в лёд. В мешке содержится 10 доз.
24. Палочка, которая позволяет владельцу сотворять (рассеять магию/огненный шар/управление растениями/придать форму камню/газообразная форма/снять проклятие/исцелить болезнь). В ней осталось 2кб+2 зарядов.
25. Волшебный комплект кольчужной брони, защищающий против (оружия/природных атак/огня/электричества/коррозии/яда). Половина повреждений от этих источников.

26. Книга стихов ши, требует перевода/ мешочки с семенами, из которых вырастают новые экзотические деревья с дорогими семенами. Стоит 1000 золотых.
27. Набор из к10 украшенных драгоценными камнями колец. Каждое стоит 200 золотых.
28. Шедевр в области волшебного оружия. +2 к попаданию и урону, плюс сделайте два броска на магические свойства. Тип оружия выберите броском.
29. Волшебное кольцо, делающее владельца (невидимым/способным ходить по стенам/способным дышать водой/другом всех диких животных/неуязвимым к голоду/несуществующим для нежити).
30. Книга заклинаний, содержащая 2к6 абсолютно случайных заклинаний.
31. Шкатулка с драгоценными камнями, сияющими неземным светом, стоимостью к10 х глубина х 500 золотых.
32. Коллекция оккультных монет. Оккультум - это дымчатая, глянцевая металлическая субстанция, с сильными волшебными свойствами, невероятно дорогая. Ей можно подкупать богов и покупать королевства. к4 монет, каждая стоит глубина х 1000 золотых.
33. Небольшая каменная гравюра мёртвого бога/книга политической философии ши, которую нужно будет перевести, после чего она перевернёт мир. Стоит 2 500 золотых.
34. Легендарное оружие для убийства чудовищ. +3 к урону и попаданию против необычных врагов, также определите броском 3 волшебных свойства. Тип оружия выберите броском.
- 35+. Бросьте к20+к10+к6-2. Получите это дважды.

Способности оружия

(бросьте к20)

Вероятность 50%, что специальные способности будут действовать только для персонажей-воинов и подобных.

1. Совершенно неразруσιμο.
2. Может прорубить что угодно.
3. Огненное. +К6 урона огнём.
4. Электрическое. +К6 урона электричеством.
5. Ледяное. +К6 урона холодом.
6. Неуловимо быстрое. Владелец всегда первый в порядке инициативы.
7. Высасывает жизнь. Исцеляет владельца на величину нанесённого урона.
8. Рассеивает заклинания на всех, по кому попадает.
9. Двойные повреждения против нежити.
10. Двойные повреждения против конструкторов.
11. Ядовитое. Спасбросок от яда или 2к8 урона.
12. Двойные повреждения против растений.
13. Владелец может сотворять Свет 5 раз в день.
14. Владелец может сотворять Невидимость 2 раза в день.
15. Превращает жертву в камень; спасбросок от паралича, чтобы избежать.
16. Владелец может видеть невидимое.
17. Один раз в день владелец может автоматически выбросить 20 на попадание.
18. Парирующее. +2 к КБ.
19. Владелец может видеть в темноте.
20. Вострое. В случае натуральной 20 при броске на попадание наносит максимальный урон.

Оружие

(бросьте к12)

- | | |
|------------------|---------------------|
| 1. Кинжал | 7. Палица |
| 2. Рапира | 8. Цеп |
| 3. Меч | 9. Алебарда |
| 4. Двуручный меч | 10. Метательный нож |
| 5. Топор | 11. Лук/пистолет |
| 6. Копьё | 12. Арбалет/мушкет |

Я обыскиваю тело...

(бросьте к30 несколько раз)

1. Вязальные спицы.
2. Паук в спичечном коробке.
3. Пакет семян.
4. Рецепт сосисок из чего-то экзотического.
5. Бечёвка.
6. Искусное стеклянное яйцо.
7. Миниатюра полыни.
8. Силки для птиц.
9. Набор свирелей.
10. Кисточки.
11. Перстень с печаткой.
12. Ракушки улиток с серебряной филигранью.
13. Карманные часы.
14. Веер.
15. Серьги из человеческих зубов.
16. Игральные карты.
17. Стальное зеркало.
18. Ключ. Бросьте к%: это вероятность того, что он подходит к замку, который вы пытаетесь им открыть. Когда ключ подойдёт к замку, это будет значить, что для этого замка он и был сделан.
19. Навесной замок.
20. к6 странных серебряных монет.
21. Курительная трубка.
22. Секатор.
23. Мелок и уголёк.
24. Швейцарский армейский нож.
25. Очки.
26. Молоток и гвозди.
27. Катушка медной проволоки.
28. Свеча.
29. Застывший в стекле жук.
30. Череп кролика.

Я обыскиваю клумбу...

(бросьте к30)

1. Птичье гнездо с яйцами.
2. Пустые винные бутылки.
3. Забытые грабли.
4. Участок цветастой слякоти: ярко жёлтой/фиолетовой/оранжевой/белой.
5. Сброшенная змеиная кожа.
6. Прогнившая деревянная кукла.
7. Маленькая баночка краски.
8. Камень, который недолго светится после удара молотком.
9. 2к6 человеческих зубов.
10. Кроличья нора.
11. Крохотная погребальная урна.
12. Силок с давно мёртвой певчей птицей.
13. Участок мяты.
14. Набор ржавых шестерёнок.
15. Сломанная стеклянная трубка.
16. Забытая коса.
17. Корнеплод смешной формы.
18. Маленький мешок цемента.
19. Пепел от старого костра.
20. Паутина, на которой шёлком написаны слова.
21. Участок земляники.
22. Топор дровосека, застрявший в дереве, которое теперь растёт вокруг него.
23. Мёртвая лягушка, наколотая на маленький деревянный колышек.
24. Лужица, пахнущая шампанским.
25. Садовый гном.
26. Дверца размером с мышь, ведущая в домик размером с мышиный.
27. Упавший и наполовину заросший травой фонарь.
28. Брошенная перчатка.
29. Банка для варенья, наполненная разгневанными пчёлами.
30. Забытая лопата рядом с маленькой дырой.



Запасы еды
(бросьте к20)

1. Имбирное пирожное
2. Рис с шафраном
3. Копчёная рыба
4. Яркие корнеплоды
5. Маринованные овощи
6. Копчёная ветчина
7. Пирог с угрём
8. Солёные моллюски
9. Засоленные певчие птицы
10. Копчёные сосиски
11. Мятная конфета
12. Фрукты в сиропе
13. Карамель
14. Сыр
15. Кровяная колбаса
16. Сухофрукты
17. Земляничное пирожное
18. Кекс с лимоном и мадерой
19. Хранящиеся во льду устрицы
20. Вяленый павлин

Собранная еда
(бросьте к20)

1. Грибы
2. Рыба
3. Фиги
4. Певчие птицы
5. Кролики
6. Яйца певчих птиц
7. Черешня
8. Кабачок
9. Фазан
10. Персики
11. Павлиньи яйца
12. Корень лакрицы
13. Айва
14. Крохотные пудинги
15. Тыквы
16. Горох
17. Мыши
18. Щавель
19. Гранат
20. Мёд

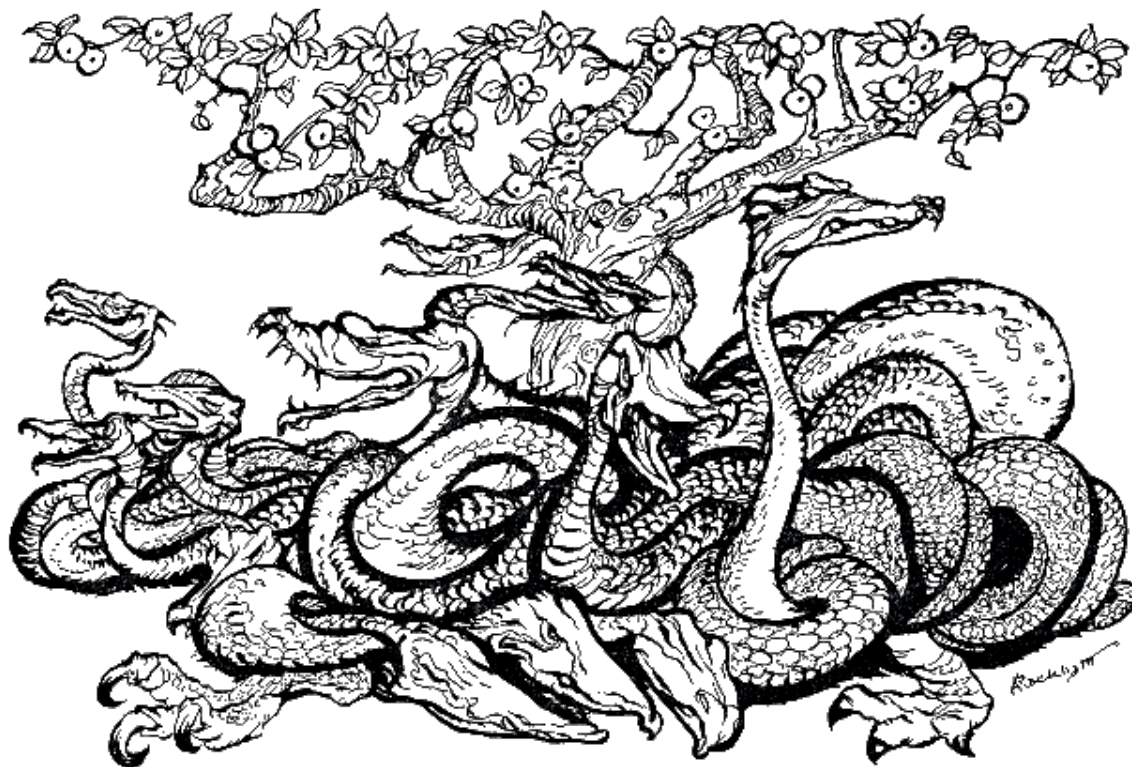
Слухи в Уинн
(бросьте к20)

1. Что-то заразило кучу компостных миконидов. Нужно от этого избавиться, пока оно не распространилось.
2. Нужно больше дождя, кругом недостаточно сыро.
3. Шахматный набор всё время пытается похитить нашего любимого стеклянного дворецкого! Судя по всему, он замужем за их ферзём
4. Небольшая группа компостных миконидов заразилась Грёзой. Как их вылечить?
5. Розовые девы используют кровь для удобрения своих растений. Их поиски доноров становятся всё более жестокими.
6. Грёза заразила исследователей из смертного мира и теперь ищет больше носителей, чтобы распространить своё влияние.
7. Здесь побывал зверь рыкающий, разорвал на куски пару ни в чём неповинных садовников и ушёл. Чем-то они это заслужили.
8. Два шахматных набора собираются воевать. Скоро состоится генеральное сражение, и они собирают союзников для битвы. Возможно, вам захочется присоединиться?
9. Неизвестная сила собирает пудинги, которые, похоже, действуют с необычной скоординированностью и разумностью. Кто-нибудь должен узнать, зачем.
10. Червь необычно активен и убивает всех, кто хоть немного интересуется литературой. Возможно, в сады принесли опасные книги?
11. В башне прямо за этим холмом живёт ши. Бедняжка убивает всех, кто приближается, и не может понять, почему она так одинока.
12. Не так давно открылась дверь в другой мир, и из неё вышли чужаки.
13. Недавно тут проходил единорог. Всевозможные садовники разыскивают его следы, чтобы узнать, куда падёт его благословение в следующий раз.
14. В глубине садов живут ши, которые пытаются найти лекарство от заражающих их народ безумных идей, проводя эксперименты над умами схваченных смертных.
15. В последнее время погода ухудшается. Приближается очередная мощная буря.
16. Розовые девы собираются в необычно больших количествах. Их хор, похоже, создал целый сад за несколько минут простым пением.
17. Воры из смертного мира ищут легендарный вострый меч. Кто знает, нашли ли они его, и что с ним собираются делать?
18. Шахматный набор заявил, что их призвание - убить Бармаглота. Удачи им, что сказать.
19. Древнее безумие из тех времён, когда ши ещё не уши, беспокойно. Чужаки в садах привлекли его внимание.
20. Выводок цветочных пауков решил, что хочет отведать плоти ши. Это может стать проблемой.

Сны и знамения в Цин

(бросьте к20 или выберите сами)

1. Покрытые грязью пальцы, охватывающие человеческое сердце.
2. Вы понимаете, что это - настоящий мир, а мир, в котором вы проснётесь - всего лишь иллюзия.
3. Убегающий белый олень, изо рта которого течёт кровь.
4. Детская фигура падает и превращается в поток цветков вишни.
5. Ваше тело, сделанное из скрученных шёлковых нитей, медленно распускается движущимся розовым кустом, пока от вас не остаётся ничего, кроме спутанных ниток.
6. Невидимые руки пронзают шипами человеческий мозг.
7. Два прекрасных расплывчатых человека играют в шахматы.
8. Из вашего мозга прорастают шипы, которые пробиваются сквозь трещины в вашей черепахе и пронзают окружающих.
9. Грибы заполняют ваши лёгкие. Вы не можете дышать, но не умираете.
10. Пчелиный улей, устроившийся в выбеленной солнцем грудной клетке.
11. Паук с человеческим лицом ест шахматную фигуру.
12. С вами разговаривает пламя свечи, которое просит выпустить его в реальный мир.
13. Стая хищных птиц пирует на окровавленных трупах ваших товарищей и семьи.
14. Лицо вашего товарища отваливается, обнажая шевелящуюся массу насекомых.
15. Вы оказываетесь на огромной тарелке из китайского фарфора. Гигантский пудинг ест вас ножом и вилкой.
16. Кто-то поёт по другую сторону ворот. Песня ужасна.
17. Покрашенная в зелёный цвет дверь открывается. На другой стороне - город в реальном мире. Сквозь дверь просачивается мерцающая жара, и когда она проходит в реальный мир, город сгорает.
18. Земля разверзается под вами. Под ней - зияющая пустота. Вы падаете в вечность.
19. Кожа на вашем лице неправильная. Вы срезаете её ножом и держите в руках, пытаетесь понять, кем она заставила вас стать.
20. Вы находитесь в стеклянной комнате с гладкими стенами и полом. Комната наполняется шампанским, а ваше тело изгибается и мутирует.



Потерявшийся перевёртыш

Может так случиться (на самом деле - это будет происходить многократно), что персонаж игрока погибнет в Инн. Поскольку группа, скорее всего, будет отрезана от реального мира, или как минимум находится от него весьма далеко, оттуда замены ждать не приходится. И большинство обитателей Инн достаточно нечеловечны, чтобы не подходить на роль персонажей игроков. Что делать?

Ответ - иннский перевёртыш. Это люди, которые когда-то пришли в сады Инн и потерялись здесь. Возможно, раньше они были авантюристами, возможно - слишком любопытными садовниками. Многие попали сюда детьми и выросли здесь.

Со временем, не имея возможности вернуться, они приспособились к жизни в садах. Их способности - на грани сверхъестественного.

Если ваш персонаж умирает в Инн, его замена должна быть иннским перевёртышем. Точно так же, новые участники, присоединяющиеся к группе в середине экспедиции, создают иннских перевёртышей.

Вы не можете создать иннского перевёртыша, если ваш персонаж не присоединится к группе, уже находящейся в Инн. Подкрепления, которые присоединятся к вам, когда вы возвращаетесь в реальный мир, не могут быть иннскими перевёртышами. И вы определённо не можете создавать их в играх, вовсе не включающих в себя Инн.

Иннский перевёртыш использует базовую структуру жреца. Цены в опыте, хит-пойнты, спасброски, шансы попаданий и прочее берётся у жреца.

Иннский перевёртыш не обладает способностями сотворять заклинаниями, как жрец (и другими сверхъестественными способностями, которыми может обладать жрец, например изгнанием нежити). Вместо этого он получает следующие способности:

Прятаться в растительности

Там, где растительность достаёт хотя бы до колен, вы можете попытаться слиться с растениями. Вероятность успеха это действия равна 5-из-6, после чего вы сверхъестественно хорошо прячетесь и вас невозможно обнаружить обычными способами. Вы прячетесь, пока остаётесь идеально неподвижны.

Добыча продовольствия

В полевых условиях вы можете добыть для себя достаточно пищи для пропитания, просто занимаясь обычными делами, без нужды посвящать отдельное время добыче. Эта еда, скорее всего, состоит из жуков, странных растений и тому подобного, и не особо подходит для остальных.

Иннское восстановление

Если ваши хит-пойнты достигают 0, вместо смерти вы превращаетесь в участок цветов или грибов, растущих там, где упало ваше тело. Дважды в день (на рассвете и на закате) вы восстанавливаете 1 ХП, пока полностью не исцелитесь. Вернитесь в своё тело, когда полностью восстановите свои ХП, или когда кровь пропитает почву, на которой вы растёте.

Вбитый в сердце кол предотвращает превращение и заставляет вас оцепенеть в 0 ХП, пока его не вытащат. Также вас можно окончательно уничтожить, если перемолоть землю, в которой вы растёте.

Иннские изменения

Ваша физиология приспособлена к садам Инн. На первом и последующих уровнях, выберите одно или оба:

- ◇ Сделайте бросок на иннское изменение, добавляя свою глубину как обычно (для новых персонажей это будет глубина, на которой их встречают).
- ◇ Сделайте бросок на косметическое изменение.

Если Идея Шипов достигнет реальности...

Это плохо. Она будет распространяться с экспоненциально возрастающей скоростью, стремительно укореняясь среди обычных людей, возможности которых защититься сравнительно малы.

- ◇ Через день, несколько персонажей ведущего, с которыми разговаривали персонажи игроков, заражены. Они ведут себя странно, бросая обычный образ жизни. Попытки найти и разделаться с заражёнными, чтобы остановить распространение Идеи, вполне осуществимы. Проявляются незначительные странные магические явления; растения появляются там, где не должны.
- ◇ Через три дня заражено значительное количество персонажей ведущего в местном поселении. В общественных местах появляются граффити, выражающие Идею. Количество арестов за преступления типа вандализма или поджога стремительно растут. Выследить заражённых всё ещё возможно, хоть и сложно. Проявляются более невероятные магические эффекты, такие как странная погода.
- ◇ Через неделю Идея распространилась на другие поселения. Крупнейшие силы в мире узнают о проблеме. Заражённое первым поселение, по сути, полностью поглощено Идеей. Здания уничтожены, на руинах выращиваются растения. Заражённые набрасываются друг на друга. Единственный действенный способ остановить заражение - выжечь его, причинив огромный сопутствующий урон. Проявляются похожие на сон эффекты в реальном мире. Растения движутся по ночам, животные ведут себя странно.
- ◇ Через три недели другие локальные поселения охвачены беспорядками. Крупные державы отряжают серьёзные силы для решения проблемы - армии, инквизиторов, опытных магов.

Происходят крупные сражения. Грубая сила или изобретательная тактика по-прежнему могут подавить заражение, хоть и огромной ценой. Мир становится всё более странным, похожие на сон магические эффекты проявляются всё чаще.

- ◇ Через месяц попытки подавить заражение провалились. Заражённые бесчинствуют. Мир изменяется и деформируется под действием странной выпущенной магии. Заражение невозможно остановить.
- ◇ Через три месяца мир начинает напоминать медленный, сюрреалистический зомби-апокалипсис. Везде растут растения, выжившие заражённые сбиваются в бессвязно бормочущие стаи, поселения обращены в руины, мир подчиняется логике снов, а не законам науки. Выжившие собираются в параноидальные сообщества.
- ◇ Через год выжившие формируют закрытые ксенофобные сообщества, отрезанные от внешнего мира. Вне этих крепостей здравого смысла, мир превращён в покрытые растительностью пустоши, сюрреалистические, как экстрапланарные миры.
- ◇ Через три года сообщества выживших начинают медленно и осторожно возвращать захваченные Идеей земли.
- ◇ Через десятилетие Идея отброшена и обуздана. Мир становится менее сюрреалистичным, хотя остаточные эффекты никогда по-настоящему не исчезают. Общество начинает восстанавливаться после огромного потрясения, которым была Идея. Этой стабильности каждые несколько лет угрожают спорадические рецидивы.